INHALT - 2. HALBZEIT

DAS SPIEL..... 7
1. SPIELSTART..... 7
1.1 VEREINSWAHL..... 8
1.2 MANAGERBILD UND MANAGERNAME..... 8
1.3 STARTLIGA..... 9
1.4 VEREINSSTÄRKE..... 9

2. DAS HAUPTMENÜ..... 10
2.1 BELEGEN DER FUNKTIONSTASTEN..... 10
2.2 DIE WARNSYMBOLE..... 10
2.3 DIE MENÜLEISTE..... 11
- 2.3.a Eigene Tabellenplätze..... 12
- 2.3.b Tabellenplatz des nächsten Gegners..... 12
- 2.3.c Ihr Kontostand..... 12
- 2.3.d Ihr Ansehen bei Ihren Fans..... 12
- 2.3.e Der Kalender..... 12
- 2.3.f Die letzten sechs Spiele..... 12
- 2.3.g Die bisherigen Ergebnisse gegen Ihren nächsten Gegner..... 12
- 2.3.h Ihr Tabellenplatz, die Stärke Ihrer Mannschaft..... 13
- 2.3.i Tabellenplatz und Stärke des nächsten Gegners..... 13
- 2.3.j Das Kicker Magazin..... 13
- 2.3.k Das nächste Spiel..... 13
- 2.3.l Das Wappen des nächsten Gegners..... 13
- 2.3.m Ihr Paßbild..... 13
- 2.3.n Ihr Name als Manager..... 13
- 2.3.o Der Name des nächsten Gegners..... 14
- 2.3.p Das individuelle Hauptmenü sichern und laden..... 14

2.4. Die Ball-Icons des Hauptmenüs..... 14

3. SETUP..... 16
3.1 AUFSTELLUNG..... 16
- 3.1.a Daten A..... 16
- 3.1.b Daten B..... 17
- 3.1.c Team..... 18
- 3.1.d Automatik..... 20
- 3.1.e Raumdeckung..... 20

3.2 TAKTIK..... 22
3.3. TRAINING..... 22
3.3.a Team..... 22
3.3.b Spieler..... 23
3.4 TOTO..... 23

4. TERMINE..... 24
4.1 KALENDER..... 24
4.2 VERLEGEN..... 24
4.3 TRAININGSLAGER..... 24

5. SAISON..... 26
5.1 TABELLEN..... 26
5.2 STÄRKEN..... 28
5.3 HALLENTURNIERE..... 28
5.4 LIGASPIELE..... 29
5.5 FREUNDSCHAFTSSPIELE..... 29
5.6 ÜBRIGE SPIELE..... 30

6. STATISTIK..... 32
6.1 STATISTIK..... 32
6.1.a Möglichkeiten..... 32
6.1.b Ewige Tabelle..... 32
6.1.c Rekorde..... 33
6.1.d Transfers..... 34
6.1.e WM..... 34
6.1.f Sieger..... 34
6.1.g Kurven..... 34
6.1.h Finanzen..... 35
6.1.i Minutenstatistik..... 35
6.2 ERFOLGE..... 35
6.3 FAIRPLAY..... 36
6.4 TORSCHÜTZEN..... 36
6.5 HIGHSCORE..... 36

7. SPIELER..... 38
7.1 TRANSFER..... 38
7.1.a Spieler-Datenblatt..... 39
7.1.b Die Transfer-Buttons..... 40
7.1.b.1 Markieren..... 40
7.1.b.2 Transfer..... 40
7.1.b.3 Angebot..... 40
7.1.b.4 Abwerben..... 41
7.1.b.5 Verkaufen..... 42
7.1.b.6 Verleihen..... 42
7.1.b.7 Filter..... 42
7.2 SUCHEN..... 42
7.3 DIE TRANSFER-ENTSCHEIDUNG..... 44
7.4 VERTRÄGE..... 45
7.4.a Prämien..... 45
7.5 VERSICHERUNGEN UND GEHALT..... 46

8. FINANZEN..... 47
8.1 FINANZÜBERSICHT..... 47
8.2 SPARBUCH..... 47
8.3 KREDIT..... 48
8.4 IMMOBILIEN..... 49
8.5 AKTIEN..... 49
8.6 ANLEIHEN..... 50

9. VEREIN..... 51
9.1 BILANZ..... 51
9.2 MARKETING..... 52
9.2.a Banden..... 52
9.2.b Trikot..... 53
9.2.c TV-Rechte..... 53
9.2.d Investitionen..... 54
9.3 STADION..... 54
9.3.a Innenanlagen..... 54
9.3.b Tribünen..... 55
9.3.c Daten..... 56
9.3.d Peripherie..... 57
9.4 UMFELD..... 57
9.5. NACHWUCHS..... 58

10. OPTIONEN..... 59
10.1 VEREINSWECHSEL..... 59
10.2 NEUER SPIELER..... 59
10.3 AUTOMATIK..... 59
10.4 EDITOR..... 60
10.5 EINSTELLUNGEN..... 60
10.5.a Anzeige..... 61
10.5.b Optionen..... 61
10.5.c Sound..... 62
10.6 3D-KONFIGURATION..... 62
10.7 LADEN/SICHERN..... 63
10.7a Sichern eines Spielstandes..... 63
10.7b Laden eines Spielstandes..... 63
10.8 BM97 BEENDEN..... 64

11. EDITOR..... 65
11.1 ALLGEMEIN..... 65
11.1.a Tauschen..... 66
11.1.b Vereinsnamenändern..... 66
11.1.c Vereinswappen ändern..... 66
11.1.d Heimatort wechseln..... 67
11.1.e Stadion-Qualität und -Name ändern..... 67
11.1.f Spielernamen ändern..... 67
11.1.g Nationalität eines Spielers ändern..... 67
11.1.h Die Qualität des Spielers..... 68
11.2.VEREIN..... 68
11.2.a Trikot-Farben..... 68
11.3 SCHIRIS..... 68
11.4 ZUSATZTEAMS..... 68
11.5 ZUSATZSPIELER..... 69
11.6 SUCHEN..... 69
11.7 DEN EDITOR VERLASSEN..... 69

12. ANSTOSS..... 70
12.1 DER SPIELTAG..... 70
12.1.a Während der Halbzeiten..... 79
12.1.b Die Buttons der Halbzeiten..... 70
12.1.c Die Torszenen..... 71
12.3 DIE HALBZEIT-PAUSE, IN DER TEAMKABINE..... 71
12.4 DAS INTERVIEW..... 72
12.5 DAS SPORT-TV..... 72
12.6 DIE VEREINSVERSAMMLUNG..... 72

13. CREDITS..... 73

DAS SPIEL

Nach dem Aufruf der verschiedenen für das Programm benötigten Treiber und dem Start des eigentlichen Spieles genießen Sie entweder das Intro, oder drücken eine beliebige Taste, um es abzubrechen. Es erscheint das Titelbild, das Sie mit dem Druck auf die linke Maus-Taste verlassen. Wir kommen zum

1. SPIELSTART

In diesem ersten Menübild stellen Sie ein, wieviele Spieler teilnehmen, wie lange das Spiel dauern soll, in welchem Modus Sie **Bundesliga Manager 97** spielen, wie schwierig das Spiel sein soll ob Sie die deutschen Ligen und die EM/WM spielen, oder nur die deutschen Ligen oder nur die EM/WM. Außerdem können Sie hier ein bereits gesichertes Spiel wieder einladen und fortsetzen.
Um eine der Vorgaben zu ändern, klicken Sie das entsprechende Feld auf dem Ball mit der linken Maustaste an, um den Wert zu erhöhen bzw. die Optionen „deutsche Ligen" und „EM/WM" aus- und einzuschalten. Um einen Wert, z.B. den für die Zahl der Mitspieler, zu verringern, klicken Sie das Feld mit der rechten Maustaste an. Je niedriger der Wert für „Schwierigkeit" eingestellt ist, desto niedriger sind die Anforderungen an den Manager. Das Feld „Modus" bietet Ihnen drei verschiedene Modi mit unterschiedlicher Funktionsfülle an.

Im Modus I werden die folgenden Funktionen angeboten:
Anstoß, Aufstellung, Bank, Einstellungen, Erfolge, Fairplay, Kalender, Laden, Ligatabellen, Ligaspiele, Neuer Spieler, Speichern, Stadion, Stärken, Statistik, Taktik, Torschützen, Trainingslager, Transfer, Übrige Spiele.

Und im Modus II stehen zusätzlich diese Funktionen zur Verfügung:
Highscore, Hallentabellen, Toto-Tip, Training, Umfeld, Verträge, Werbung.

Nur im Modus III können Sie alle Funktionen des **Bundesliga Manager 97** einsetzen.Mit dem Button „Laden" rufen Sie die Funktion zum Laden eines Spielstandes auf. Näheres dazu im Kapitel 10.7.

Die Deutschland-Karte symbolisiert die Bundesliga, die Weltkugel den EM/WM-Modus. Um einen dieser Modi zu deaktivieren, klicken Sie die Karte oder die Weltkugel an. Es kann natürlich immer nur ein Modus ausgeschaltet werden, es können aber beide Modi aktiviert bleiben.

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie den Button „Weiter“ unten rechts an. Im nächsten Bild wählen Sie den Verein, für den Sie als Manager arbeiten wollen und die Liga, in der dieser Verein zu Beginn des Spieles agiert.

1.1 VEREINSWAHL

Um den Verein auszuwählen, den Sie managen wollen, klicken Sie bitte auf das Feld mit dem Vereinsnamen oder dem Wappen.

Ein neuer Bildschirm erscheint.

Wählen Sie auf der rechten Seite eine Liga aus. Links sehen Sie dann die zu dieser Liga gehörenden Vereinswappen. Wenn Sie die Maus über ein Wappen ziehen, erscheint unten rechts der jeweilige Vereinsname.

Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das gewünschte Vereinswappen wählen Sie Ihren Verein aus und gelangen auf den vorigen Bildschirm zurück.

1.2 MANAGERBILD UND MANAGERNAME

Wenn Sie den Managernamen oder das Managerbild anklicken, gelangen Sie ebenfalls auf einen neuen Bildschirm, auf dem Sie diese Einstellungen verändern können.

Aus den links gezeigten Portraits wählen Sie das Konterfei, mit dem Sie sich im Spiel identifizieren möchten. Klicken Sie das gewünschte Bild mit der linken Maustaste an. Sie können auch ein eigenes Bild mit der Funktion „Eigenes Bild“ einladen.

Dieses Bild können Sie mit jedem geeigneten Grafikprogramm erstellen oder einscannen. Es muß lediglich im korrekten Format vorliegen. Das Bild-Format ist .PCX. Ihre eigenen Bilder können Sie im Verzeichnis „userpic“ ablegen (aber auch in einem beliebigen Verzeichnis).

Klicken Sie nun noch das Feld „Managername“ an, um Ihren Namen über die Tastatur einzugeben. Beenden Sie die Eingabe mit <Return>.

Der Button „OK“ bringt Sie einen Screen zurück, also zur Wahl der Mannschaft, die Sie betreuen wollen. Wenn Sie auf „Abbruch“ klicken, werden dabei Ihre Veränderungen nicht übernommen. Zurück auf dem Basisbildschirm können Sie noch zwei weitere Einstellungen direkt auf diesem vornehmen.

1.3 STARTLIGA

Hier können Sie auswählen, in welcher Liga Sie mit Ihrem Verein beginnen möchten.

Sie könnten etwa, wenn Sie wollten, mit Bayern München in der Oberliga, oder mit dem SSV Reutlingen in der Bundesliga beginnen. Mit der linken oder rechten Maustaste wählen Sie die gewünschte Startliga aus.

1.4 VEREINSSTÄRKE

Hier können Sie bestimmen, wie stark Ihr Verein im Vergleich zu den Konkurrenz-Vereinen innerhalb der ausgewählten Liga sein soll.

Wählen Sie zwischen drei Möglichkeiten: „Oberes Drittel", „Mittelfeld" und „Unteres Drittel". Wenn Sie nun auf „Start" klicken, erscheint eine Dialogbox, innerhalb derer Sie zu einer Bestätigung Ihrer Einstellungen aufgefordert werden. Wenn Sie auf „ja" klicken, beginnt das eigentliche Spiel. Sie können nunmehr Ihre Einstellungen nachträglich nicht mehr ändern - es sei denn, Sie beginnen das Spiel neu.

Wenn Sie mit mehreren Spielern an einem Computer spielen, erscheint hintereinander für jeden Mitspieler der Bildschirm zur Auswahl von Verein und Manager. Zusätzlich können Sie nun entscheiden ob das Programm die Lokalderbys berücksichtigt. Treffen dann zwei Heimmannsschaften aufeinander, dann erhöht sich so automatisch die Zuschauerzahl.

Legen Sie auf die tatsächlichen Stadiongrössen wert, dann sollten sie die entsprechende Frage mit Ja beantworten. Wir haben uns hier bemüht, soweit wie möglich authentisch zu bleiben. Sehen Sie es uns bitte nach, wenn die Sitz- und Stehplatzzahlen nicht immer hundertprozentig übereinstimmen. In den Ligen wird ständig an den Stadien gewerkelt und so die Platzzahl erhöht oder reduziert. Jeder Mitspieler kann so seine persönlichen Starteinstellungen vornehmen.

Sind alle Einstellungen gemacht und bestätigt, beginnt das Spiel.
Zuerst erhalten Sie Informationen über die Pokalteilnehmer der kommenden Saison.
Mit dem Button „Weiter" erfolgt die Auslosung der Paarungen der verschiedenen Pokalwettbewerbe.

Die jeweiligen Paarungen werden nun einzeln gezogen. Wenn Sie es jedoch vorziehen, schnell alles auf einen Blick zu haben, klicken Sie einfach mit der linken oder rechten Maustaste.
Es erscheint eine Aufstellung aller Paarungen.
Die Funktionsweise dieses Bildschirmes entspricht dem für „Übrige Spiele".
Der Button „Weiter" schließt das Bild und Sie kommen zum Hauptmenü des **Bundesliga Manager 97.**

2. DAS HAUPTMENÜ

Aus diesem Hauptmenü erreichen Sie über die acht Fußball-Buttons am linken Rand alle Funktionen, die Sie für Ihre Aufgabe als Manager benötigen. Oben links sehen Sie den Namen und das Wappen Ihres Vereins.

Rechts am Bildrand finden Sie 10 Buttons für die Funktionstasten <F1> bis <F10>, die Sie frei belegen können, um dann bestimmte Funktionen direkt mit der zugehörigen Funktionstaste der Tastatur oder diesen Funktions-Buttons aufrufen zu können.

2.1 BELEGEN DER FUNKTIONSTASTEN

Öffnen Sie durch Anklicken der Fußball-Buttons eine beliebige Funktion, z.B. „Verein".

Dort klicken Sie wieder eine der möglichen Unterfunktionen an, z.B. „Stadion".

Um zukünftig diese Funktion direkt mit einer Funktionstaste aufrufen zu können, drücken und halten Sie die Taste <Shift> der Tastatur und drücken dann einmal auf die gewünschte Funktionstaste <F1> bis <F10>, also z.B. <Shift>+<F7>.

Im Feld der entsprechenden Funktionstaste am rechten Bildrand erscheint nun der Name der Funktion, mit der Sie die Funktionstaste belegt haben, im Beispiel also im Feld F7 der Name „Stadion".

Klicken Sie nun dieses Funktionsfeld an oder drücken Sie die Taste <F7>, wird die Funktion „Stadion" direkt geöffnet.

2.2 DIE WARNSYMBOLE

Am oberen Bildrand des Hauptmenüs befinden sich 10 Warnsymbole, die für bestimmte Spielbereiche stehen und Sie auf etwaige Probleme aufmerksam machen sollen.

Ein Warnsymbol kann angeklickt werden, um direkt in die entsprechende Funktion zu springen.

Die Bedeutung der Warnleuchten sind von links nach rechts:

AKTIEN - Erzielt mindestens eines Ihrer Aktienpakete Gewinn, leuchtet die Anzeige. Vielleicht lohnt sich ein schneller Verkauf, bevor der Kurs wieder fällt..

DISPO-KREDIT ist überzogen! Jetzt wird's teuer... Kredite, die über den Dispo-Kreditrahmen gewährt werden, kosten 18% Zinsen!

FREIE WERBEFLÄCHEN - Sie haben nicht alle Möglichkeiten, Geld einzunehmen, ausgeschöpft.

SONDERTRAINING - Sie haben Sondertraining angesetzt. Übertreiben Sie es nicht, sonst klappen Ihnen Ihre Spieler zusammen...

ERSCHÖPFTE SPIELER mit mehr als 69 Erschöpfungspunkten gehören nicht auf's Feld. Schauen Sie mal in Ihre Aufstellung.

AUFGEBOT - 11 Spieler sollten Sie schon ins Spiel schicken.

RESERVE - Wenn diese Kontrolle leuchtet, haben Sie weniger als fünf Mann auf der Reservebank sitzen. Das kann schief gehen...

EINSATZ - Sie haben die Mannschaft ganz schön heiß gemacht. Hoffentlich schlägt das nicht ins Gegenteil um, nämlich in Verletzte und Platzverweise...

VERTRÄGE - Einer Ihrer Spieler hat einen Vertrag, der in vier Monaten ausgelaufen ist.

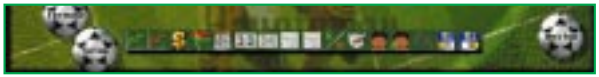
LIZENZ - Ihre Lizenz für die nächste Saison ist in Gefahr! Zu hohe Schulden? Die Auflagen des DFA nicht beachtet? In der Bilanz geschummelt?

In jedem Fall sollten Sie prüfen, ob die Ursache für die Warnung ein sofortiges Eingreifen erfordert: Klicken Sie die leuchtende Warnlampe an, kommen Sie direkt in die entsprechende Funktion.

2.3 DIE MENÜLEISTE

Am unteren Bildrand steht die Menüleiste, mit der zusätzliche Anzeigen eingeblendet werden können.

Diese Leiste erscheint oder verschwindet, wenn Sie mit der Maus den unteren Bildschirmrand berühren. (Sie können die Menüleiste in Optionen/Einstellungen/Funktionen auch blockieren.)



Die Icons der Menü-Leiste haben von links nach rechts die folgenden Funktionen:

2.3.a Eigene Tabellenplätze

Die Entwicklung des eigenen Tabellenplatzes wird eingeblendet. Sie haben so auf einen Blick Ihre „Karriere" der laufenden Saison im Blick, wichtig z.B. zur Einschätzung Ihrer Chancen gegen den nächsten Gegner oder in Verhandlungen mit Sponsoren.

2.3.b Tabellenplatz des nächsten Gegners

Wo steht Ihr Gegner mit seinem Verein? Wie hat er sich entwickelt? Auf einen Blick haben Sie den direkten Vergleich. Wenn kein Spiel ansteht, bleibt dieses Anzeigefenster leer.

2.3.c Ihr Kontostand

Neben dem Kontostand und dem verfügbaren Guthaben auf dem Sparbuch wird der Eintrittspreis Ihres Stadions angezeigt. Mit der Skala können Sie durch Anklicken den Preis verändern.

2.3.d Ihr Ansehen bei Ihren Fans

Lesen Sie die Anzeige wie ein Thermometer: Je weiter links die Anzeige in der Skala steht, desto frostiger ist das Verhältnis Ihrer Fans zu Ihrer Mannschaft und Ihrer Arbeit, je höher, desto beliebter sind Sie.

2.3.e Der Kalender

Der Kalender zeigt nicht nur das aktuelle (Spiel-) Datum an, sondern hat außerdem die Funktion, die Kontrolle an den nächsten Spieler abzugeben bzw. auf den nächsten Tag weiterzuschalten. Klicken Sie ihn dazu einfach an. Ist der nächste Tag ein Spieltag, werden die Spiele dieses Spieltages angepfiffen. In dieser Situation entspricht das Icon der Funktion „Anstoß".

Wenn Sie gegen andere Manager antreten, werden die Mitspieler nicht in einer festen Reihenfolge aufgerufen, sondern in einer immer wieder neuen zufälligen Folge. Achten Sie also auf den Namen des Vereins, der an der Reihe ist. Um die Übersicht nicht zu verlieren, empfiehlt es sich das Bild einzublenden, unter dem Sie im Spiel agieren.

2.3.f Die letzten sechs Spiele

Diese Kleinstatistik zeigt Ihnen die Erfolge (und Mißerfolge) Ihrer Mannschaft in den letzten sechs Spielen.

2.3.g Die bisherigen Ergebnisse gegen Ihren nächsten Gegner

Wie in der Statistik der „letzten sechs Spiele" werden Ihnen hier die Ergebnisse angezeigt, die Sie in der Vergangenheit gegen Ihren nächsten Gegner erzielt haben. Interessante Informationen, die u.U. Einfluß auf Ihre Taktik haben werden.

2.3.h Ihr Tabellenplatz, die Stärke Ihrer Mannschaft

Zusammen mit dem nächsten Button ein wichtiges Hilfsmittel zur Bestimmung von Taktik und Aufstellung im nächsten Spiel: Wo steht Ihre Mannschaft in der Tabelle und welche Stärke hat sie.

2.3.i Tabellenplatz und Stärke des nächsten Gegners

Zum direkten Vergleich mit Ihrer Mannschaft können Sie den Tabellenplatz und die Stärke Ihres nächsten Gegners anzeigen lassen. Wenn kein Spiel ansteht, bleibt dieses Anzeigefenster leer.

2.3.j Das Kicker Magazin

Sie sollten die Nachrichten, die von Zeit zu Zeit eingeblendet werden, durchaus beachten. Es handelt sich nicht in jedem Fall nur um einfache Mitteilungen, sondern es können durchaus wichtige Informationen sein, die Ihre weitere Arbeit beeinflussen, wie z.B. eine Strafe des DFA, weil Sie eine falsche Bilanz eingereicht haben; Ihnen werden in der kommenden Saison Punkte abgezogen...
Die Seiten Ihres Sportmagazins können Sie mit den beiden Pfeilen durchblättern.

Nach einer gewissen Zeit werden diese Nachrichten automatisch gelöscht. Um eine Mitteilung sofort zu löschen, klicken Sie die Schere an. Die Schere verändert nun ihr Aussehen. Wenn Sie jetzt eine Nachricht auf der Zeitung anklicken, wird sie sofort gelöscht.

Soll eine Nachricht auf alle Fälle aufbewahrt werden, klicken Sie den Markierungsstift an. Das Icon wird zu einem Stift, der einen Strich zieht. Wenn Sie jetzt eine Nachricht anklicken, wird die Überschrift rot. Diese Nachricht wird nun auf keinen Fall vom Programm gelöscht.

2.3.k Das nächste Spiel

Wiederum Informationen, die für Taktik und Aufstellung interessant sind: Handelt es sich beim nächsten Spiel um ein Liga-, ein Pokal- oder ein Freundschaftsspiel, und wer ist der Gegner?

2.3.l Das Wappen des nächsten Gegners

Die optische Information über den Gegner im nächsten Spiel: Sein Vereinswappen.

2.3.m Ihr Paßbild

Sind Sie dran?
Ganz sicher immer dann, wenn Ihr Bild angezeigt wird. Hier macht es sich natürlich besonders gut, wenn Sie Ihr eigenes Bild eingebunden haben. Wie, das können Sie im Kapitel 1. 2 nachlesen.

2.3.n Ihr Name als Manager

Statt Paßbild können Sie auch Ihren Namen anzeigen lassen. Oder Sie blenden

beide Optionen ein.

2.3.o Der Name des nächsten Gegners

Ergänzend oder alternativ zum Wappen des nächsten Gegners; der Name des Vereins, gegen den Sie im nächsten Spiel antreten sollen.

2.3.p Das individuelle Hauptmenü sichern und laden

Diese Funktion betrifft nicht den Spielstand, sondern nur das Layout des Hauptmenüs.

Es wäre sehr mühsam, wenn Sie für jedes neue Spiel immer wieder alle Einstellungen vornehmen müßten, um das Hauptmenü so einzurichten, wie es Ihnen am besten liegt. Wenn Sie eine optimale Einstellung gefunden haben, sichern Sie diese, indem Sie das Icon zum Sichern und Laden des Hauptmenüs mit der linken Maustaste anklicken. Geben Sie für Ihr Menü-Layout einen Namen ein und drücken Sie die Taste <Return>.

Wollen Sie ein gespeichertes Layout für ein neues Spiel nutzen, klicken Sie das Icon zum Sichern und Laden des Hauptmenüs mit der rechten Maustaste an. Wählen Sie nun aus dem Menü den Namen des Layouts, das Sie laden möchten.

Unabhängig von diesen Möglichkeiten, werden die individuellen Layouts der Spieler mit dem Spielstand gespeichert. Laden Sie einen Spielstand wieder ein, sind auch alle Menü-Layouts wieder entsprechend eingestellt.

2.4. DIE BALL-ICONS DES HAUPTMENÜS

Kommen wir nun zu den neun Ball-Icons, die am linken Rand bzw. unten rechts im Bild zu finden sind.

Die neun Rubriken sind:
SETUP · TERMINE · SAISON · STATISTIK · SPIELER · FINANZEN · VEREIN · OPTIONEN · ANSTOSS

Mit „Anstoss" starten Sie den nächsten Spieltag oder übergeben an den nächsten Mitspieler.

Alle anderen Rubriken fassen sinnverwandte Funktionen zusammen. Wenn Sie das Ball-Icon einer Rubrik mit der linken Maustaste anklicken, schaltet der Bildschrim vom Hauptmenü in diese Rubrik um. Statt der acht Rubriken auf der linken Seite erscheinen nun auf den Ball-Icons die Funktionen dieser Rubrik. Sie können nun einfach zwischen diesen Funktionen hin- und herschalten.

Mit dem rechten Ball-Icon „Hauptmenü" oder der rechten Maustaste kommen Sie wieder in das Hauptmenü zurück.

3. SETUP

Im Setup finden Sie die Funktionen:

AUFSTELLUNG · TAKTIK · TRAINING · TOTO

3.1 AUFSTELLUNG

Die Aufstellung wird mit den folgenden Buttons kontrolliert:

DATEN A · DATEN B · TEAM · AUTOMATIK · RAUMDECKUNG

3.1.a Daten A

Die Spieler einer Mannschaft werden angezeigt.

Die einzelnen Spalten geben die folgenden Informationen:

- NR. = RÜCKENNUMMER DES SPIELERS
- NAME = NAME DES SPIELERS
- ART = FUNKTION DES SPIELERS
  - TOR = Torwart
  - ABW = Abwehr
  - MIT = Mittelfeld
  - STU = Sturm
- LR = DER BEVORZUGTE SPIELFUSS
  - Doppelpfeil nach links = ausgeprägt links
  - Pfeil nach links = links
  - Karo = beide
  - Pfeil nach rechts = rechts
  - Doppelpfeil nach rechts = ausgeprägt rechts
- DO = CHARAKTER DES SPIELERS
  - Doppelpfeil nach unten = ausgeprägt defensiv
  - Pfeil nach unten = defensiv
  - Raute = defensiv und offensiv einsetzbar
  - Pfeil nach oben = offensiv
  - Doppelpfeil nach oben = ausgeprägt offensiv
- KO = KONDITIONSWERT DES SPIELERS
- TE = TECHNIKWERT DES SPIELERS
- FO = FORMWERT DES SPIELERS
- Ø = Durchschnitt aus den drei Werten für Kondition, Technik und Form. Dieser Durchschnitt ist nicht das arithmetische Mittel der Werte, da sie unterschiedlich gewichtet werden.
- ER = Erschöpfung (Wert von 0 bis 100. 100 bedeutet maximale Erschöpfung. Einen solchen Spieler können Sie unmöglich bei den nächsten Spielen einsetzen)

- STATUS
  - BALL = EINSETZBAR
  - ARZTKOFFER = VERLETZT
  - GIPSBEIN = INVALIDE
  - BANK = SPIELER AUF BANK - EINSETZBAR
  - TRIBÜNE = SPIELER AUF TRIBÜNE - EINSETZBAR
  - LAND = NATIONALITÄT DES SPIELERS

- IP = absolvierte Spiele
- TO = erzielte Tore
- VO = geleistete Vorlagen
- GK = erhaltene gelbe Karten
- RK = erhaltene Platzverweise inklusive rot/gelber Karten

Sechs Buttons stehen zur Verfügung:

- „DATEN A" = das angezeigte Datenblatt A
- „DATEN B" = Umschalten auf das Datenblatt B des Vereins
- „ZURÜCK" = Sie schließen das Datenblatt
- „ÜBERTRAGUNG"
  - drei Punkte auf gelbem Feld = die Spiele der Mannschaft werden am Spieltag nicht kommentiert
  - Anzeigentafel-1:0 = Spielereignisse werden als Text ausgegeben
  - Torszene = die Spiele der Mannschaft werden angezeigt
- „TORSZENEN"

wenn von dieser Mannschaft Torszenen aufgezeichnet wurden, können Sie sie abspielen lassen

- „STATISTIK"

die Statistik der Mannschaft wird angezeigt. Die Mannschaftsstatistik können Sie mit den Buttons „Heim", „Auswärts" und „Gesamt" filtern. Es werden die jeweiligen Spielstatistiken in einem Säulendiagramm angezeigt. Mit dem Button „Zurück" schließen Sie die Statistikseite wieder.

Auf diesem Bildschirm sind auch Auswechslungen möglich! Um einen Spieler auszuwechseln, klicken Sie den Spieler mit der linken Maustaste an und halten die Maustaste gedrückt. Jetzt kann der Spieler auf eine andere Position gezogen werden. Ist der Spieler an der richtigen Position, einfach die Maustaste wieder loslassen. Dies funktioniert natürlich nur bei Ihrem eigenen Team.

Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf einen Spieler öffnen Sie das Spieler-Datenblatt. Hier erhalten Sie alle Spielerinfos auf einen Blick.

Zudem können Sie noch zu einer Statistik umblättern. Sie zeigt grafisch die Entwicklung des Spielers.

Mit „Zurück" gelangen Sie wieder in den Ausgangsbildschirm.

3.1.b Daten B

In diesem Datenblatt werden Ihnen die folgenden Informationen zu den Spielern einer Mannschaft gegeben:

- Nr = Rückennummer des Spielers
- Name = Name des Spielers
- Alter = Alter des Spielers
- M. = Mannschaftsgeist
- S. = Schnelligkeit

- S. = Schußkraft
- P. = Paßstärke
- Z. = Zweikampf-Stärke
- F. = Freistoß-Geschicklichkeit
- E. = Eckball-Geschicklichkeit

Die Parameter „E.“, „K.“, „Z.“, „P.“, „S.“, „S.“ und „M.“ werden durch Symbole markiert:

- grünes Symbol = gut
- gelbes Symbol = mittel
- rotes Symbol = schlecht
- Lä.S. = Einsätze in Länderspielen
- Li.S. = Einsätze in Ligaspielen
- Eu.S. = Einsätze in Europacup-Spielen
- Ge.Sp. = Gesamt-Einsätze
- Ge.Tore = Gesamtzahl der erzielten Tore
- Ge.Vo. = Gesamtzahl der gegebenen Vorlagen

Die Buttons haben die gleichen Funktionen, wie bei „Daten A“ angegeben. Auswechslungen sind auch hier, wie in „Daten A“ beschrieben ,möglich. Ebenfalls können Sie mit einem Klick auf einen Spieler das Spieler-Datenblatt aufrufen.

3.1.c Team

Die Spieler beider Teams, also die Ihrer Mannschaft und die Ihres nächsten Gegners, werden auf dem Spielfeld aufgebaut. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen der Spieler setzen, werden die Daten des Spielers angezeigt:

- Spieler-Portrait und -Name
- Art (TORwart, ABWehr, MITtelfeld, STUrm)
- L R (links/rechts mit Pfeilen in die entsprechende Richtung)
- D O (defensiv = Pfeil nach unten, offensiv = Pfeil nach oben)
- Ko = Konditionswert
- Te = Technikwert
- Fo = Formwert
- Ø = Durchschnitt aus Ko/Te/Fo, nicht arithmetisch ermittelt
- Er = Wert der Erschöpfung (100 = extrem erschöpft)
- Nationalität

Bei Ihren eigenen Spielern werden zusätzlich vier Einstell-Schieber und ein Daumen für die allgemeine Zufriedenheit des Spielers über seine Position auf dem Spielfeld angezeigt. Klicken Sie den Spieler an, können Sie die Einstellung

der Schieber ändern:

- Der Schieber zwischen den roten Pfeilen verschiebt das Aktionsfeld des Spielers nach links oder rechts.
- Der Schieber zwischen den beiden Beinen verändert die Größe des Aktionsfeldes in Spielfeldlängsrichtung
- Der Schieber zwischen den beiden Bildern mit den gekreuzten Pfeilen verändert die Größe des Aktionsfeldes in Richtung der Spielfeldbreite.
- Der Schieber zwischen den beiden Fäusten verändert die Angriffslust des Spielers.

Die drei letztgenannten Schieber haben direkten Einfluß auf den Einsatz des Spielers. Je weiter Sie sie nach rechts setzen, desto mehr muß der Spieler leisten. Achten Sie darauf, Ihre Spieler nicht zu überfordern und übermäßig zu verschleißen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Ihrer Spieler setzen, können Sie seine Position verändern, indem Sie die linke Maustaste drücken und halten und dann bei gedrückter Maustaste den Spieler mit der Maus an die Position ziehen, wo Sie ihn hinhaben wollen. Lassen Sie die linke Maustaste dann wieder los, wird der Spieler an die neue Position gebracht.

Wenn Sie den Button „Gegner" anklicken, erscheinen auf dem Spielfeld zusätzlich die Spieler ihres nächsten Gegners. Sie brauchen jetzt einfach nur einen Ihrer Spieler direkt an einen Gegenspieler zu positionieren, um ihn für dessen Manndeckung zuzuteilen. Klicken Sie den Button „Gegner" erneut an, um die gegnerischen Spieler wieder vom Feld herunter zunehmen.

Unter dem großen Spielfeld sind acht kleine Felder als Icons nutzbar. Die linken vier sind dabei mit vier verschiedenen Aufstellungen besetzt, die rechte vier sind zu Spielbeginn frei.

Um eine der Aufstellungen zu übernehmen, klicken Sie sie kurz an. Die Spieler auf dem Feld werden entsprechend der Aufstellung positionieren, die gewählte Aufstellungs-Variante ist mit einem roten Rahmen markiert.

Wenn Sie eine Ihrer eigenen Aufstellungen auf einem Icon ablegen wollen, setzen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Icon. Es wird mit einem gelben Rahmen markiert. Drücken und halten Sie die linke Maustaste nun solange, bis der gelbe Rahmen rot wird; Ihre Aufstellung ist auf dem Icon abgelegt.

Über dem Spielfeld ist die Ersatzbank links und die Zuschauerbank rechts zu sehen. Die Spieler auf der Ersatzbank sind Ihre Ersatzspieler und jene Spieler, die Sie auf die Zuschauerbank setzen, sind derzeit nicht aufgestellt. Um Spieler auszutauschen, gehen Sie genauso vor, wie bei der Veränderung der Position, jedoch ziehen Sie den Spieler auf die Figur, gegen die er ausgetauscht werden soll. Die beiden Spieler tauschen ihre Plätze.

3.1.d Automatik

Wenn Sie auf den Button „Automatik“ klicken, erscheint ein Einstellungsfenster. Mit den drei Schiebereglern der Automatik geben Sie vor, in welchem Rahmen sich die Automatik bewegen soll. „Spielerart“ gibt vor, wie offensiv die eingesetzten Spieler sein sollen, „Spielerstärken“ bestimmt die ungefähre Qualität der Spieler und „Spielerzustand“ die Erschöpfung.

Je weiter Sie die Schieber nach rechts setzen, desto höher setzen Sie die Anforderungen. Das Programm versucht nur diejenigen Spieler aufzustellen, die den eingestellten Anforderungen genügen. Wenn Sie den Button deaktivieren (kein Leuchten), schalten Sie die Automatik wieder aus.

3.1.e Raumdeckung

Dieser Button ist ein Umschalter. Sie schalten mit ihm die Anzeige zwischen Manndeckung und Raumdeckung um.

Bei aktivierter Raumdeckung werden die Aktionsbereiche aller Spieler eingeblendet. Sie können so sehr leicht erkennen, wo gefährliche Lücken klaffen.

3.2 TAKTIK

Links sind zwei Spielfelder skizziert. Am oberen stellen Sie ein, wie offensiv oder defensiv Ihre Mannschaft auftreten soll. Klicken Sie für die Einstellung die gelben Knöpfe an, welche die Spieler symbolisieren. Die Pfeile ändern sich und stellen so den Offensiv-Charakter dar - je länger nach rechts, je angriffslustiger... Beachten Sie, daß Sie durch Änderungen in diesem Feld die Taktik-Automatik abschalten. Im unteren Spielfeld stellen Sie ein, wie lang die Pässe aus dem Hinterfeld kommen sollen, ob das Mittelfeld über die Flügel gehen

soll und aus welcher Distanz der Sturm auf das gegnerische Tor schießen soll. Die Länge der Pfeile demonstriert wieder Ihren Willen. Sie stellen die Länge durch Anklicken der Knöpfe ein.

Die beiden Beispielfelder zeigen jeweils die Extremeinstellungen:

Auf und unter dem Flipchart sind eine Reihe von Spickzetteln angeheftet. Die Zettelchen auf dem Flipchart geben den Spielern ein paar zusätzliche Anweisungen zum Spielverhalten. Die Zettelchen unter dem Flipchart sind nicht aktiv. Um eine Anweisung auf das Chart zu heften oder von ihm herunterzunehmen, klicken Sie es einfach an. Zwei der Anweisungen sind nur „Umschaltbar". Klicken Sie sie an, um die jeweils andere Anweisung nach vorne zu holen.

Die beiden jeweils alternativen Anweisungen sind „fair/unfair" und „flach spielen/hoch spielen". Die Zusatzanweisungen sind „Mit Abseitsfalle", „Fore Checking", „Schwalben!" (Vorsicht mit dieser Anweisung bei kleinlichen Schiedsrichtern...) und „Zeitspiel".

ABSEITSFALLE

Hier können Sie festlegen, ob Ihre Abwehrspieler versuchen sollen, absichtlich eine Abseitssituation bei einem gegnerischen Angriff zu provozieren. Jedoch Vorsicht - sehr leicht wird eine solche Aktion zum Eigentor...

FORE-CHECKING

Hiermit kann man auswählen, ob die eigene Mannschaft den Gegner „normal kommen läßt", oder ob sie ihn früh angreifen und so sein Mittelfeldspiel unterbinden soll. Fore-Checking kostet natürlich Kraft und kann dem Gegner auch Räume öffnen, auch hier ist Vorsicht geboten. Nur gegen schwache Mannschaften und solche mit Schwächen im Mittelfeld einsetzen.

SCHWALBE

Ein gelungener Abroller im gegnerischen Strafraum hat schon so manchen Elfmeter hervorgebracht. Ob auch Ihre Spieler versuchen sollen, als „Schwalbe" über das Spielfeld zu fliegen, bestimmen Sie hiermit.

ZEITSPIEL

Hier bestimmen Sie, ob Sie in entscheidenden Momenten auf Zeit spielen wollen, oder eher das Spiel konsequent zu Ende spielen.

Wenn Sie wollen, können Sie der Mannschaft eine zusätzliche, einmalige Prämie anbieten.

Klicken Sie „Prämie“ an und geben Sie den Betrag ein, mit dem Sie Ihre Spieler motivieren wollen.

Abschließend sollten Sie sich überlegen, wie wichtig Ihnen Ihre taktischen Vorgaben sind - und wie wichtig sie Ihren Spielern sein sollten...

Klicken Sie auf dem Flipchart „Wichtig!“ an. Mit jedem zusätzlichen Unterstrich bestehen Sie mehr auf die gegebenen Anweisungen.

Um wieder nur zu einem Unterstrich zu kommen, klicken Sie einfach solange „Wichtig!“ an, bis Sie über die größte Zahl von Strichen hinaus sind. Dann geht’s wieder bei einem los.

3.3. TRAINING

Das Training unterteilt sich in die beiden Bereiche „Team“ und „Spieler“, die Sie mit den beiden Buttons anwählen können. Jedem dieser Buttons ist ein weiterer Button „Automatik“ zugeordnet. Sie können damit den entsprechenden Bereich auf Automatik setzen oder wieder auf manuelle Einstellung zurücknehmen.

Je mehr Bälle Sie für einen Trainingsbereich setzen, desto intensiver ist das Training in diesem Bereich und natürlich auch insgesamt. Achten Sie bitte darauf, daß Sie Ihre Spieler nicht im Training zu sehr erschöpfen.

Training soll zwar anstrengen, aber zuviel davon wird zur Folge haben, daß die Männer am Spieltag eher noch schlechter aussehen.

3.3.a Team

Das Team-Training betrifft alle Spieler des Kaders. Es unterteilt sich wieder in die beiden Bereiche „Intensität je Spielertyp“ oben im Bild und „Intensität je Trainingsart“ unten im Bild.

Oben können Sie für die Spielertypen „Tor“, „Abwehr“, „Mittelfeld“ und „Sturm“ bis zu drei Bälle einsetzen.

Unten stellen Sie die Intensität für die Trainingsarten „Kondition“, „Technik“, „Eckball“, „Kopfball“, „Zweikampf“, „Paß“, „Schuß“, „Schnelligkeit“ und „Spiel“ ein. Auch hier können Sie bis zu drei Bälle je Trainingsart einsetzen.

3.3.b Spieler

Ein feines Werkzeug ist die Möglichkeit, das Training für jeden einzelnen Spieler individuell einzustellen. So können Sie gezielt Schwächen eines Spielers ausmerzen.

Auch hier gilt: Setzen Sie das Training nicht zu hart an, oder der Spieler leidet mehr, als daß er gefördert wird.

Jeder Spieler wird mit den Eigenschaften „Mannschaft", „Schnelligkeit", „Schuß", „Zweikampf", „Eckball", „Paß" und „Kopfball" angezeigt. Daneben haben Sie wieder die Einsteller für die Trainingsarten „Kondition", „Technik", „Eckball", „Kopfball", „Zweikampf", „Paß", „Schuß", „Schnelligkeit" und „Spiel". Sie setzen das Training für jeden Spieler für jede einzelne Trainingsart mit den drei Bällen des Trainingssymbols. Sie setzen das Einzeltraining ab, indem Sie das zugehörige Trainingssymbol anklicken.

3.4 TOTO

Mit der TOTO-Wette können Sie sich ein paar Mark dazuverdienen - wenn Sie über das nötige Einfühlungsvermögen für Fußball verfügen. Wenn nicht, werden Sie eine Menge Geld verlieren... Links und rechts des Tipscheins werden die Mannschaften der Paarungszeile an der jeweils markierten Zeile mit Ihren Daten angezeigt.

Setzen Sie nun in jeder Zeile Ihren Tip, wobei
- „1" = die Heimmannschaft gewinnt
- „0" = das Spiel endet unentschieden
- „2" = die Gastmannschaft gewinnt
Klicken Sie nun den Button „Einsatz" an, um den Tipschein abzugeben. Wie gut Sie geraten haben, erfahren Sie am nächsten Spieltag. Mit dem Button „Systemtip" können Sie auch mehrere Kreuze pro Reihe machen. Natürlich verschlechtern sich dabei auch die Quoten und die Gewinnsumme wird deutlich reduziert.
Es ist wie bei allen Wetten: Je größer das Risiko, desto höher der mögliche Gewinn.

4. TERMINE

Über die Ball-Icons stehen Ihnen die folgenden Funktionen zur Verfügung:

KALENDER · VERLEGEN · TRAININGSLAGER

4.1 KALENDER

Wenn Sie den Mauszeiger über den Kalender ziehen, werden Ihnen für die rot hinterlegten Tage die Art des Termins

- z.B. Spieltag, Freundschaftsspiel, Trainingslager - oder einfach nur das Datum unten rechts in der Info-Zeile angegeben.

4.2 VERLEGEN

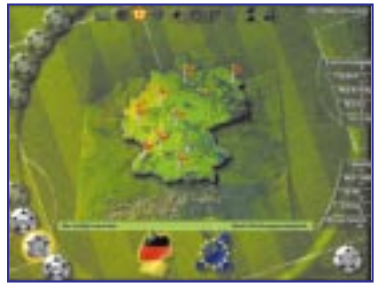
Es kann nötig sein, daß Sie eines Ihrer Spiele auf einen anderen Termin verlegen. Klicken Sie dazu zunächst den Tag im Kalender an, der betroffen ist. Der Termin wird mit einer roten Linie mit dem Mauszeiger verbunden. Ziehen Sie nun den Mauszeiger auf eine Datum, das blau hinterlegt ist. Der Mauszeiger „rastet ein" und der Tag wird gelb markiert. Solange Sie die linke Maustaste nicht gedrückt haben, können Sie ein anderes blau hinterlegtes Datum wählen.

Der Mauszeiger wird wieder freigegeben und rastet auf dem neuen Datum ein.

Um den Termin endgültig auf das neue Datum zu verschieben, drücken Sie die linke Maustaste, wenn das Zieldatum gelb markiert ist.

Es ist jedoch nur möglich, Bundesliga-Heimspiele zu verlegen.

4.3 TRAININGSLAGER



Um die Mannschaft wieder aufzubauen, kann ein Trainingslager sehr hilfreich sein. Klicken Sie in der Karte zunächst die Deutschlandkarte oder die Europakarte an, je nachdem, wo Sie das Trainingslager abhalten wollen. Positionieren Sie dann den Mauszeiger auf eines der Fähnchen, es repräsentiert eines der Trainingslager, das Sie buchen können. Ihnen werden die Daten der

gewählten Anlage und der Preis angezeigt. Für die Transportkosten ihrer Kicker zahlen Sie selbstverständlich extra. Klicken Sie das Fähnchen „Buchen“ an, wenn Sie das passende Lager gefunden haben.

Jetzt müssen Sie das Tagesprogramm einstellen. Setzen Sie dazu die Schieber für die Bereiche „Kondition“, „Technik“, „Spiel“ und „Erholung“ auf die gewünschten Werte. Der Wert „Erholung“ ist natürlich abhängig von den übrigen Einstellungen. Wenn Sie ein volles Trainingsprogramm ansetzen, bleibt wenig Zeit für Entspannung.

Abschließend bestätigen Sie die Buchung, indem Sie im Tagesprogramm den Button „Buchen“ anklicken. Mit dem Button „Abbruch“ beenden Sie die Funktion ,ohne ein Trainingslager zu buchen. Wenn Sie die Buchung bestätigt haben, muß nun noch der Termin gesetzt werden. Der Kalender wird eingeblendet.

Sie können Ihre Mannschaft natürlich nur an spielfreien Tagen zu einem Trainingslager schicken. Alle freien Tage sind im Kalender hellblau. Klicken Sie einen Starttermin an und direkt danach den Termin, an dem das Trainingslager beendet werden soll. Zwischen dem Start- und Endtermin darf sich natürlich kein Spieltermin befinden.

5. SAISON

Über dieses Menü erreichen Sie die folgenden Funktionen:

TABELLEN · STÄRKEN · HALLENTURNIERE · LIGASPIELE · FREUNDSCHAFTSSPIELE · ÜBRIGE SPIELE

5.1 TABELLEN

Klicken Sie die Europakarte an, um auf die europäischen Ligen umzuschalten.

Um wieder die deutschen Ligen angezeigt zu bekommen, klicken Sie die Deutschlandkarte an.

Bei der deutschen Karte können Sie aus fünf Ligen wählen:

„I" = 1. BUNDESLIGA
„II" = 2 BUNDESLIGA
„RL1" = REGIONALLIGA 1
„RL2" = REGIONALLIGA 2
„OL" = OBERLIGA

Bei der Europakarte können Sie aus den jeweils ersten Ligen Englands, Italiens, Frankreichs und Spaniens wählen. Klicken Sie dazu die Nationalfahne des gewünschten Landes an.

Noch einmal der Hinweis: **Bundesliga Manager 97** führt die Original-Namen aller Spieler und Vereine, die in den deutschen Ligen vorkommen. Die Namen der Vereine und Spieler der ausländischen Ligen sind aus rechtlichen Gründen verfälscht. Dies ist kein Programmfehler.

Die Mannschaften der gewählten Liga werden in Ihrer Tabelle mit den folgenden Angaben gezeigt:

- **Platz =** Position in der Tabelle, in Klammern steht der Platz des vorhergehenden Spieltages.
- **Verein =** der Name des Vereins
- **Spiele =** absolvierte Spiele in der laufenden Saison
- **G. =** gewonnene Spiele
- **U. =** unentschieden beendete Spiele
- **V. =** verlorene Spiele
- **Bilanz =** die Bilanz der letzten acht Spiele
  - **s =** Sieg bei einem Heimspiel
  - **S =** Sieg bei einem Auswärtsspiel
  - **u =** Unentschieden bei einem Heimspiel
  - **U =** Unentschieden bei einem Auswärtsspiel
  - **n =** Niederlage bei einem Heimspiel
  - **N =** Niederlage bei einem Auswärtsspiel

Werden Ihnen durch den DFA zur Strafe für z.B. eine falsche Bilanz Punkte abgezogen, werden die entsprechenden Spiele, bei denen Ihnen die Punkte

abgezogen wurden, in der Bilanz dennoch als Sieg oder Unentschieden angezeigt.

- Punkte = die in der laufenden Saison erzielten Punkte

Bei Punktabzug durch den DFA werden errungene Punkte solange nicht aufaddiert, bis die Strafpunktzahl erreicht ist.

- Tore = in der laufenden Saison erzielte und kassierte Tore, in Klammern die Differenz

Die Tabelle kann mit den Buttons „Gesamt", „Heim" und „Auswärts" entsprechend sortiert werden; klicken Sie „Gesamt" an, um alle Spiele zu berücksichtigen, oder klicken Sie „Heim" an, um nur die Heimspiele bzw. mit „Auswärts" nur die Auswärtsspiele zu berücksichtigen.

„Punkte", „Tore" und „Gegentore" filtert die Tabelle entsprechend der gesetzten Buttons. Mindestens einer der Buttons muß aktiv sein.

„Computertip" aktiviert die Meinung Ihres Rechners: Wie werden die Mannschaften den nächsten Spieltag bestreiten?

„Alle Spiele" berücksichtigt für die Tabelle alle absolvierten Spiele der Saison.

„Nur xx-xx" gibt Ihnen die Möglichkeit, die Tabelle auf einen Ausschnitt zu reduzieren. Der Taschenrechner wird geöffnet, über den Sie den Ausschnitt eingeben:

In den oberen sechs Feldern finden Sie Vorschläge für den Startspieltag für die Auswahl, den Sie durch Anklicken in das Eingabefeld unten rechts übernehmen können. Über dem Eingabefeld stehen der mögliche höchste und niedrigste Wert für den Startspieltag. Auch diese Werte können Sie durch Anklicken direkt übernehmen.

Mit den Ziffernfeldern oder der Tastatur Ihres Computers können Sie einen freien Wert eingeben. Das Feld mit dem Pfeil nach links löscht die letzte eingegebene Ziffer. Das Feld mit den beiden im Kreis stehenden Pfeilen stellt den vorgegebenen Wert wieder her. „C" löscht das Eingabefeld. Mit „J" übernehmen Sie die Eingabe, mit „N" brechen Sie die Funktion ab.

Nachdem Sie den Startspieltag eingegeben haben, erscheint der Rechner mit der Aufforderung für den Endspieltag des gewünschten Tabellenausschnitts. Gehen Sie genauso vor, wie für den Startspieltag.

Im Button „Nur xx-xx" werden nun die von Ihnen gesetzten Werte angezeigt.

Klicken Sie in der Tabelle eine der Mannschaften an, wird das Datenblatt A eingeblendet. Näheres dazu finden Sie im Kapitel 3.1.a Daten A.

5.2 STÄRKEN

Wählen Sie zunächst die Liga Deutschlands oder Europas, die Sie einsehen wollen. Dazu nutzen Sie die Landkarte und die Icons neben der Karte.

Alle Mannschaften der Liga werden gemäß den Vorgaben sortiert aufgelistet.

Die Filter werden mit den 12 Buttons ein- und ausgeschaltet:

- **„Kondition" schaltet den Konditionswert der Mannschaft**
- **„Technik" schaltet den Technikwert der Mannschaft**
- **„Form" schaltet den Formwert der Mannschaft**
- **„Moral" schaltet den Moralwert der Mannschaft**

Diese vier Filter können frei kombiniert werden. Mindestens einer muß aktiv sein.

- **„Torwart" schaltet die Torwarte der Mannschaft**
- **„Abwehr" schaltet die Abwehrspieler der Mannschaft**
- **„Mittelfeld" schaltet die Mittelfeldspieler der Mannschaft**
- **„Sturm" schaltet die Stürmer der Mannschaft**

Auch diese vier Filter können frei kombiniert werden. Wieder muß wenigstens einer aktiv sein.

- **„O-Wert" schaltet den Durchschnittswert aus Kondition, Technik, Form und Moral, alle acht Filter sind aktiv**
- **„Nach Alter" sortiert die Mannschaften nach dem Durchschnittsalter der Spieler**
- **„Alle Spieler" berücksichtigt alle Spieler der Mannschaften**
- **„Eingesetzte" berücksichtigt nur die aufgestellten Spieler der Mannschaften**

Wenn Sie eine der Mannschaften anklicken, wird das Datenblatt A angezeigt. Näheres dazu finden Sie im Kapitel 3.1.a Daten A.

5.3 HALLENTURNIERE

Die Hallenturnier-Tabelle wird angezeigt.

Sie scrollen sie mit dem Scroll-Balken links neben der Liste durch. In der Tabelle werden die Namen der Vereine und ihre Punkte angegeben.

Daneben finden Sie Daten zum aktuellen Turnier.

5.4 LIGASPIELE

Mit den Pfeilen links und rechts der Spielpaarungen blättern Sie die Spieltage der Saison durch.

Sieben Buttons kontrollieren die Ausgabe:

- „PAARUNGEN“:

Von Ihnen vorgegebene Paarungen werden herausgehoben.

- „SPIELE VON“:

Die Spieler einer von Ihnen vorgegebenen Mannschaft werden hervorgehoben.

- „ COMPUTERTIP“:

Ihr Computer gibt seine Meinung zu den möglichen Ergebnissen des angezeigten Spieltages ab. Diese Funktion ist nur bei „zukünftigen“ Spielen aktiv. Klicken Sie den Button erneut an, um den Tip wieder auszuschalten.

- „SPIEL SUCHEN“:

Der Rechner bringt den Spieltag des vorgegebenen Spieles zur Anzeige.

- „NACHHOLSPIELE“:

Es werden nur die Nachholspiele angezeigt.

- „DATEN A“:

Entspricht der normalen Ligatabelle.

- „DATEN B“:

Vor einem aktuellen Ligaspiel zeigt die Anzeige dann das Wetter und den Schiedsrichter.

Die Mannschaften werden mit den Werten für Kondition (K), Technik (T), Form (F), Mannschaftsgeist (M) und den Durchschnitt der Werte angezeigt. Der letzte Wert ist nicht das arithmetische Mittel der Einzelwerte, da diese in der Berechnung unterschiedlich gewichtet werden.

Wenn Sie bei der Anzeige „Paarungen“ eine Mannschaft anklicken wird das Datenblatt A dieser Mannschaft geladen.

5.5 FREUNDSCHAFTSSPIELE

Zunächst holen Sie sich die richtige Liga auf den Bildschirm, aus der Sie den Wunschpartner für ein Freundschaftsspiel wählen wollen. Dazu stehen Ihnen die nötigen Liga-Icons, die Karte und die Buttons zur Verfügung.

Klicken Sie dann in der gewählten Liga den Verein an, gegen den Sie das Freundschaftsspiel führen wollen. Sie werden gefragt, ob das Spiel bei Ihnen (Heim) oder bei dem Wunschgegner (Auswärts) stattfinden soll. Klicken Sie den entsprechenden Button an. Anschließend müssen Sie die Kosten bestätigen. Klicken Sie wieder den entsprechenden Button an. Jetzt fehlt noch das Datum, an dem das Spiel stattfinden soll. Dazu wird der Kalender geöffnet.

An Tagen, die rot hinterlegt sind, können keine Freundschaftsspiele stattfinden. Diese Tage sind bereits belegt. Klicken Sie einen Tag an, der blau hinterlegt ist, um an diesem Termin das Freundschaftsspiel stattfinden zu lassen.

5.6 ÜBRIGE SPIELE

In dieser Funktion sind die Spieltage aller Pokalwettbewerbe und der EM/WM zusammengefaßt. Abhängig vom Wettbewerb werden links und rechts der Buttons Zahlen und Punkte eingeblendet, mit denen Sie direkt in bestimmte Gruppen und Runden springen können. Die Pfeile links und rechts von den Spielpaarungen blättern die Spieltage durch.

Mit den Buttons wählen Sie:

- **DIE PAARUNGEN DES UI-CUPS**
- **DIE PAARUNGEN DES UEFA-CUPS**
- **DIE PAARUNGEN DES POKALS DER POKALSIEGER**
- **DIE PAARUNGEN DES DFA-POKALS**
- **DIE PAARUNGEN DES POKALS DER LANDESMEISTER**
- **DIE PAARUNGEN DER EM/WM**

In den Paarungen werden zu den Mannschaftsnamen verschiedene Informationen angegeben:

Für alle Mannschaften, die nicht zu den deutschen Ligen gehören:
Plus- und Minus-Zeichen für Kondition, Technik und Form, sowie eine Wertung.

Bei Wettbewerben mit Punkt-Systemen gibt die Tabelle Informationen zu:

- **SPIELE = Zahl der absolvierten Spiele**
- **G. = gewonnene Spiele**
- **U. = unentschieden beendete Spiele**
- **V. = verlorene Spiele**
- **BILANZ**
- **N = Niederlage**
- **U = Unentschieden**
- **V = Verloren**
- **PUNKTE = erzielte Punkte**
- **TORE = erzielte Tore, Gegentore und die Summe daraus in Klammern**

Bei Hin- und Rückspiel wird in der Bilanz das Ergebnis bei einem Heimspiel mit einem großen Buchstaben (N, U und V) und bei einem Auswärtsspiel mit kleinem Buchstaben (n, u und v) markiert.

Für alle deutschen Liga-Mannschaften:
Die Werte von Kondition (K), Technik (T), Form (F) und Moral (M) sowie der Durchschnittswert, der nicht arithmetisch errechnet wird, da die einzelnen Faktoren unterschiedlich gewichtet werden.

Wenn Sie eine der Mannschaften in den Paarungen anklicken, wird das Datenblatt A geöffnet, das im Kapitel 3.1.a beschrieben wird.

6. STATISTIK

Statistik - Statistik...

Zum einen bietet sie einfach nur interessante Rückblicke, zum anderen aber auch die Möglichkeit, die eigenen Leistungen einzuschätzen und Fehler auszubügeln, um in der folgenden Saison noch weiter nach vorne zu kommen. Fünf Bereiche bietet die Statistik:

STATISTIK · ERFOLGE · FAIRPLAY · TORSCHÜTZEN · HIGHSCORE

6.1 STATISTIK

Neun verschiedene Statistiken bietet Ihnen der **Bundesliga Manager 97** an:

MÖGLICHKEITEN · EWIGE TABELLE · REKORDE · TRANSFERS · WM · SIEGER · KURVEN · FINANZEN · MINUTENSTATISTIK

6.1.a Möglichkeiten

Das Ziel ist immer, den Sieg in der Liga zu erringen. In dieser Darstellung können Sie direkt ablesen, wo Ihre Mannschaft steht.

Die drei Angaben nennen Ihnen zudem knallhart, was nicht mehr möglich ist, welche Plätze noch im Bereich des Möglichen liegen, und was Sie sich sicher erkämpft haben.

Sie können innerhalb dieser Anzeige umschalten zwischen:

- „THEORETISCH"
die mathematisch möglichen Positionierungen ohne Berücksichtigung der Mannschaftsstärken

- „ALLE SPIELE"
die möglichen Positionierungen errechnet über alle Spiele

- „LETZTEN 5"
die möglichen Positionierungen errechnet aus den letzten 5 Spielen

- „LETZTEN 10"
die möglichen Positionierungen errechnet aus den letzten 10 Spielen

6.1.b Ewige Tabelle

In der Ewigen Tabelle werden die Erfolge aller Mannschaften über alle Jahre geführt. Sie können die Ewigen Tabellen für die ersten Ligen Deutschlands, Englands, Italiens, Frankreichs und Spaniens einsehen. Klicken Sie einfach die entsprechende Nationalfahne an. Die Tabellen können in zwei Formen ausgegeben werden:

- „ABSOLUT"
die Mannschaften sind nach den Ergebnissen aller absolvierten Spiele sortiert

- „RELATIV“

die Erfolge der Mannschaften werden relativ zur Zahl der absolvierten Spiele gewertet - wer weniger spielte kann auch nur weniger Punkte eingefahren haben.

6.1.c Rekorde

Wie hat sich Ihre Mannschaft gemacht?
Wo hat sie besondere Erfolge erzielt?
Jeweils für Heimspiele, Auswärtsspiele und über alle Spiele werden aufgeführt:

- Wieviele Spiele gewonnen wurden
- Wieviele Spiele verloren wurden
- Wieviele Spiele unentschieden gespielt wurden
- Wieviele Spiele nicht gewonnen wurden - da zählen auch unentschiedene hinzu
- Wieviele Spiele nicht verloren wurden - auch hier zählen die unentschiedenen mit
- in wievielen Spielen Ihr Torwart nicht hinter sich greifen mußte, um den Ball aus dem eigenen Kasten zu holen
- In wievielen Spielen Ihre Spieler den Ball nicht im gegnerischen Tor
- unterbringen konnten
- Wieviele Tore im Schnitt pro Spiel erzielt wurden
- Wieviele Gegentore Sie im Schnitt pro Spiel kassiert haben

Und die Rekorde:

- Welche Mannschaft erzielte den höchsten Heimsieg
- Welches Team mußte die höchste Heimniederlage hinnehmen
- Welche Mannschaft hat auf eigenem Platz die meisten Tore erzielt
- Welcher Verein hat auf eigenem Platz die meisten Tore kassiert
- Welche Mannschaft erzielte den höchsten Auswärtssieg
- Welches Team mußte Auswärts die höchste Niederlage hinnehmen
- Welche Mannschaft hat auf fremden Rasen die meisten Tore geschossen
- Welcher Verein hat bei Auswärtsspielen die meisten Tore kassiert

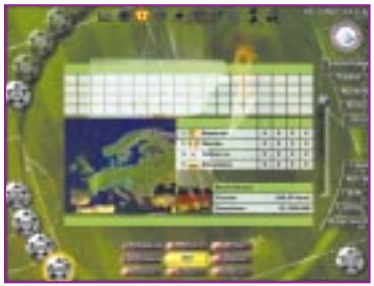
6.1.d Transfers

Die beiden Listen sind recht einfach zu lesen:

Links: Welcher Verein hat wann für welchen Spieler wieviel Geld hingeblättert.

Rechts: Welcher Verein hat wann für welchen Spieler welche Summe eingestrichen.

6.1.e WM



Oben werden die vier erfolgreichen Nationen der letzten Weltmeisterschaften mit ihren Fahnen aufgeführt. Rechts neben der Karte werden die Erfolge aller National-Mannschaften über alle Zeiten in der Ewigen-Tabelle geführt. Neben der Nationalfahne und dem Namen des Landes lesen Sie direkt ab, wie oft jedes den Weltmeister, den Weltmeisterschafts-Zweiten, -Dritten und -Vierten gestellt hat.

Wenn Sie das Weltkugel-Icon auf der Karte anklicken, erscheint eine Weltkarte. Von dort aus können Sie auf die 6 Detail-Karten umschalten. Klicken Sie dafür einfach auf den gewünschten Kontinent. Auf den Detail-Karten können Sie alle Nationen, die bei BM97 an der WM teilnehmen, anklicken. Unter der Ewigen-Tabelle wird dann neben der Flagge die Fläche und Einwohnerzahl angezeigt.

6.1.f Sieger

Wenn Sie eine der 9 Trophäen anklicken, wird die Ewigen-Tabelle des gewählten Wettbewerbs gezeigt. Angegeben wird das Jahr des Erfolges, das Wappen und der Name des Vereins, der den Sieg errungen hat.

6.1.g Kurven

In bis zu 9 Kurven können Sie sich die Entwicklung verschiedener Parameter Ihres Vereines absolut (Button „Absolut“) und relativ (Button „Relativ“) einsehen:

- **„TABPLÄTZE“ (TABELLENPLÄTZE)**
- **„KONTOSTAND“**
- **„SPIELSTÄRKE“**
- **„WERBUNG“**
- **„ZUSCHAUER“**
- **„VERMÖGEN“**

Die Entwicklung des aktivierten Parameters wird in einer Kurve in der Farbe des Buttons eingezeichnet. Sie blenden die Kurve wieder aus, indem Sie den Button deaktivieren, also erneut anklicken.

6.1.h Finanzen

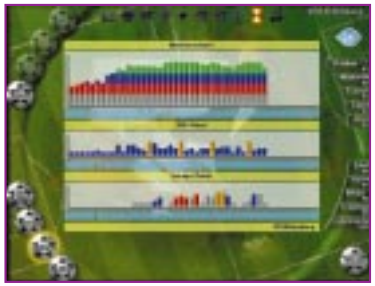
In diesem finanziellen Überblick über Ihren Club erhalten Sie die folgenden Daten:

- **Ihren aktuellen Kontostand**
- **Ihr Anlagevermögen**
- **Die Summe aus Gewinnen und Verlusten**
- **Gewinne, die Sie noch erwarten**
- **Gezahlte Gehälter**
- **Gezahlte Prämien**
- **Gezahlte Versicherungs-Beiträge**
- **Ihre monatlichen festen Einnahmen**
- **Ihre monatlichen festen Kosten**
- **Den aktuellen Saldo**

6.1.i Minutenstatistik

Für die vier Bereiche „Tor", „Abwehr", „Mittelfeld" und „Sturm" wird die Leistung Ihrer Mannschaft am letzten Spieltag für jede einzelne Minute angezeigt. Je höher die Säule, desto besser war die Leistung und desto höher wurde der entsprechende Bereich aber auch belastet.

6.2 ERFOLGE



In diesem Diagramm können Sie die Erfolge Ihrer Mannschaft über die Jahre ablesen. Für jedes Jahr wird eine Säule plaziert, die den Endstand Ihrer Mannschaft am Ende der Saison darstellt; je höher, desto besser. Ziehen Sie den Mauszeiger über die Säulendiagramme, werden Ihnen das Jahr und die Positionierung in den Ligen, im DFA-Pokal und im Europa-Pokalwettbewerb angezeigt.

6.3 FAIRPLAY

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Ziel zu erreichen. Manche sind nicht sehr sportlich. In dieser Liste sind nun die Tabellen nach Ihrer Fairneß sortiert. Neben dem Wappen und dem Namen des Vereins wird die Zahl der gelben, gelbroten und roten Karten gezeigt, die die Mannschaft eingefahren hat. Daraus errechnet sich ein Punktestand für die Fairplay-Tabelle. Über den Mannschaftsnamen können Sie durch anklicken wieder das Datenblatt A aufrufen, das im Kapitel 3.1.a Daten A beschrieben ist.

6.4 TORSCHÜTZEN

Welcher Spieler hat was geleistet? Die Namen der erfolgreichsten Spieler werden mit Ihrem Verein in diesen Listen aufgeführt.

Folgende Einstellungen können gewählt werden:

- „TORSCHÜTZEN"
Wer schoß wieviele Tore
- „VORLAGEN"
Wer legte den Ball wie oft für den Treffer vor
- „SCORER"
Wer erreichte wieviele Punkte

Einige besonders interessante Tore werden vom Programm sogar aufgezeichnet! Ist eine Torszene verfügbar, stehen rechts neben dem Vereinswappen die Daten wann und wo das Tor gefallen ist.
Mit dem Button „anschauen" können Sie sich dann diese Torszene noch einmal ansehen.

Zwei weitere Buttons bietet Ihnen die Möglichkeit, die Liste einzuschränken:
- „GESAMTE LIGA"
es werden alle Mannschaften der Liga berücksichtigt
- „MANAGER"
es werden nur die Mannschaften der Mitspieler berücksichtigt, die vom Computer geführten Mannschaften werden nicht aufgelistet

6.5 HIGHSCORE

Hier geht es nicht um Ihre Mannschaft und auch nicht um Ihren Verein - hier geht es nur um Sie!

Wie erfolgreich war Ihre „Arbeit" im Vergleich zu anderen Managern?

Neben Manager-Portrait, Vereinswappen, Manager- und Vereinsnamen stehen die erreichten Punkte, die sich direkt aus den Erfolgen in der Meisterschaft und den diversen Pokalwettbewerben errechnen. Welche Erfolge Sie in welchen Wettbewerben erreicht haben, entnehmen Sie den Auflistungen rechts neben Ihren Daten.

7. SPIELER

Ohne Spieler gibt es keine Mannschaft. Und ohne Mannschaft keinen Verein. Spieler müssen eingekauft, nicht benötigte Spieler sollen verkauft, Verträge müssen ausgehandelt werden.

7.1 TRANSFER

Über den Transfer kommen Sie an neue Spieler für Ihre Mannschaft heran und werden überflüssige Leute wieder los. In der linken Spalte finden Sie die Spieler Ihrer Mannschaft. Rechts sehen Sie die Spieler, die im Transfermarkt angeboten werden.

Ihre Spieler werden mit den folgenden Informationen angezeigt:

- SPIELER-PORTRAIT
- RÜCKENNUMMER
- NAME
- STATUS DES SPIELERS
  - aufgestellt
  - auf der Reservebank
  - nicht aufgestellt
  - verletzt
  - Sportinvalide (bis zum Saisonende)
  - nicht fit (kann jedoch trotzdem aufgestellt werden)
- TENDENZ DES SPIELERS
  - Pfeil nach oben = steigend
  - gelbes Karo = stabil
  - Pfeil nach unten = fallend
- GRÖSSE
- SPEZIELLE QUALITÄT IN DEN BEREICHEN
  - Eckball
  - Kopfball
  - Zweikampf
  - Pass
  - Schuß
  - Schnelligkeit
  - Spiel

  wobei die Qualität jeweils durch die Färbung des Symbols von grün (gut) bis rot (schlecht) dargestellt wird.

- FUNKTION
- ALTER
- SPIELFUß
  - Doppelpfeil nach links = ausgeprägt links
  - Pfeil nach links = links
  - Raute = mittel
  - Pfeil nach rechts = rechts
  - Doppelpfeil nach rechts = ausgeprägt rechts
- SPIELER-CHARAKTER
  - Doppelpfeil nach unten = ausgeprägt defensiv
  - Pfeil nach unten = defensiv
  - Raute = mittel
  - Pfeil nach oben = offensiv
  - Doppelpfeil nach oben = ausgeprägt offensiv
- WERT FÜR KONDITION
- WERT FÜR TECHNIK
- WERT FÜR FORM
- DURCHSCHNITT DER DREI WERTE FÜR KONDITION, TECHNIK UND FORM. Dieser Durchschnitt ist nicht das arithmetische Mittel aus den drei Werten. Die drei Parameter werden unterschiedlich gewichtet.

Die Spieler im Transfermarkt werden mit den folgenden Daten aufgelistet:
- SPIELER-PORTRAIT
- NAME
- NATIONALITÄT
- VEREIN, DER DEN SPIELER ANBIETET
- FUNKTION
- ALTER
- WERT FÜR KONDITION
- WERT FÜR TECHNIK
- WERT FÜR FORM
- DURCHSCHNITT DER WERTE FÜR KONDITION, TECHNIK UND FORM, NICHT ARITHMETISCH.

Unter den Spielern im Transfermarkt wird Ihr Kontostand und die durchschnittlichen Leistungsdaten Ihrer Mannschaft angezeigt. Die Säulen stehen für:
- KONDITION
- TECHNIK
- FORM
- DURCHSCHNITT DER WERTE FÜR KONDITION, TECHNIK UND FORM, NICHT ARITHMETISCH.

7.1.a Spieler-Datenblatt

Wenn Sie den Namen eines der Spieler anklicken, wird sein persönliches Datenblatt geöffnet. In diesem Datenblatt finden Sie weitere Informationen zu dem gewählten Spieler.

Mit dem Button „Statistik“ wird die Statistik-Seite dieses Spielers geöffnet, in der Sie die Zahl der Einsätze des Spielers ablesen und seine Torerfolge sehen können. Der Button „Zurück“ schließt die Spielerdaten.

7.1.b Die Transfer-Buttons

Mit den folgenden Buttons kontrollieren Sie den Transfer:
MARKIEREN · TRANSFER · ABWERBEN · VERKAUFEN · VERLEIHEN · FILTER

7.1.b.1 Markieren

Um einen Spieler zu leihen, zu kaufen, zu verleihen oder zu verkaufen, müssen Sie ihn markieren. Klicken Sie den Button „Markieren“ und dann den Namen des gewünschten Spielers an. Der Name wird rot hinterlegt. Sie können mehrere Spieler sowohl in der Liste Ihrer Mannschaft als auch in der Transfer-Liste markieren.

Wenn Sie einen Spieler ohne aktivierten „Markieren“-Button anklicken, erscheint ein Informationsblatt mit detaillierten Spielerinformationen.

7.1.b.2 Transfer

Nachdem Sie einen oder mehrere Spieler zum Transfer markiert haben, klicken Sie diesen Button an. Für jeden der zum Kauf oder zum Leihen markierten Spieler beginnen die Vetragsverhandlungen, wie im nächsten Kapitel Angebot beschrieben.
Mit „Abbruch“ beenden Sie die Verhandlung mit einem Spieler. Spieler, die Sie zum Verkauf oder Verleih markiert haben, werden in die Transfer-Liste aufgenommen.

7.1.b.3 Angebot

Links im Bild werden - soweit vorhanden - alle Angebote angezeigt, die dem Spieler bereits unterbreitet wurden. Rechts finden Sie seine allgemeinen Daten und die Regler und Buttons für Ihr Angebot.
Mit dem Ball im Schieber stellen Sie die Dauer des vorgeschlagenen Vertrages ein. Darunter finden Sie den Button, mit dem Sie dem Spieler ein Gehalt vorschlagen. Der Taschenrechner wird geöffnet.

In den oberen sechs Feldern werden Werte angeboten, die Sie mit einem

Klick in das Eingabefeld unten rechts übernehmen können. Über dem Eingabefeld stehen der kleinste und der größte mögliche Wert. Auch diese Werte können Sie per Klick übernehmen. Außerdem können Sie entweder mit der Tastatur Ihres Computers oder mit den Zahlenfeldern des Rechners einen freien Wert eingeben. Das Feld mit dem Pfeil nach links löscht die letzte Ziffer des Eingabefeldes. Das Feld mit den beiden im Kreis angeordneten Pfeilen stellt den vorgegebenen Wert wieder her. Mit „C" löschen Sie das Eingabefeld. Klicken Sie „J" an, um die Einstellung als Angebot zu übernehmen. Mit „N" brechen Sie die Eingabe ab.

Wenn der Taschenrechner Daten verdeckt, die Sie einsehen wollen, können Sie ihn verschieben. Setzen Sie den Mauszeiger auf das freie Feld oben rechts und schieben Sie den Rechner mit gedrückter linker Maustaste mit der Maus an eine andere Stelle. Unter dem Spielergehalt stellen Sie das Angebot für die Ablösesumme ein. Gehen Sie genauso vor, wie beim Angebot für das Spielergehalt.

Unter der Info-Zeile finden Sie fünf weitere Buttons:

- „ABBRUCH":

Die Verhandlung wird abgebrochen.

- „SPIELERINFO":

Das Spielerdatenblatt wird eingeblendet. Mit „Statistik" sehen Sie die Statistik des Spielers ein, „Zurück" schließt die Spielerinfo.

- „TEAMINFO":

Die Teaminfo wird eingeblendet. Mit „Heim", „Auswärts" und „Gesamt" stellen Sie die Darstellung der Statistik um, mit „Zurück" schließen Sie sie wieder.

- „PRÄMIEN":

Wollen Sie dem Spieler zusätzliche Prämien anbieten, um ihm den Verbleib in Ihrem Verein schmackhaft zu machen? Näheres dazu finden Sie im Kapitel 7.4.a.

- „ANGEBOT":

Sie unterbreiten dem Spieler die eingestellten Daten als Angebot. In einer Box werden Sie informiert, ob Ihr Angebot angenommen oder abgelehnt wird, oder ob der Spieler sich Bedenkzeit erbittet.

7.1.b.4 Abwerben

Sie brauchen dringend einen neuen Spieler, aber leider ist Ihr Wunschkandidat nicht in der Transferliste. Also versuchen Sie ihn ohne Einverständnis seines Vereines abzuwerben. Dafür klicken Sie den Button „Abwerben".

Zunächst müssen Sie sich dazu die richtige Liga auf den Bildschirm holen. Dazu stehen Ihnen drei Ball-Icons, die nötigen Liga-Icons und zu jedem Menü die entsprechenden Buttons zur Verfügung.

Klicken Sie die Deutschlandkarte an, um auf die europäischen Ligen umzuschalten. Um wieder die deutschen Ligen angezeigt zu bekommen, klicken Sie die Europakarte an.

Bei der deutschen Karte können Sie aus fünf Ligen wählen:

„I" = 1. BUNDESLIGA
„II" = 2. BUNDESLIGA
„RL1" = REGIONALLIGA 1
„RL2" = REGIONALLIGA 2
„OL" = OBERLIGA

Bei der Europakarte können Sie aus den jeweils ersten Ligen Englands, Italiens, Frankreichs und Spaniens wählen. Klicken Sie dazu die Nationalfahne des gewünschten Landes an.

Noch einmal der Hinweis: **Bundesliga Manager 97** führt die Original-Namen aller Spieler und Vereine, die in den deutschen Bundesligen vorkommen. Die Namen der Vereine und Spieler der ausländischen Ligen sind aus rechtlichen Gründen verfälscht. Dies ist kein Programmfehler.

Klicken Sie dann in der gewählten Liga den Verein an, zu dem Ihr Wunschspieler gehört. Das Datenblatt des Vereins wird geöffnet. Klicken Sie nun den Spielernamen an. Das Datenblatt des Spielers wird geöffnet. Schließen Sie es wieder und klicken Sie das Ball-Icon „Weiter" an. In einer Sicherheitsabfrage werden Sie gefragt, ob Sie den gewählten Spieler wirklich abwerben wollen. Wenn Sie „Ja" anklicken, wird das Angebotsfenster geöffnet. Näheres dazu finden Sie im Kapitel 7.3.c Angebot.

7.1.b.5 Verkaufen

Sie schalten in die Funktion „Verkaufen/Kaufen" um. Spieler, die Sie in der Liste Ihrer Mannschaft markiert haben,werden verkauft, wenn Sie den Button „Transfer" (7.3.b) anklicken. Spieler, die Sie in der Transfer-Liste markiert haben, werden gekauft.

7.1.b.6 Verleihen

Sie schalten in die Funktion „Verleihen/Leihen" um. Spieler, die Sie in der Liste Ihrer Mannschaft markiert haben werden verliehen, wenn Sie den Button „Transfer" (7.3.b) anklicken. Spieler, die Sie in der Transfer-Liste markiert haben, werden geliehen.

7.1.b.7 Filter

Mit der Filter-Funktion können Sie die Liste der Spieler einschränken. Wenn Sie auf den Button „Filter" klicken, erscheint ein neuer Bildschirm, der in seiner Funktionsweise der Funktion „Suchen" entspricht (s.u.).

Der Button „OK" schließt die Funktion und übernimmt die Einstellung in die Listen der Spieler. Es werden jetzt nur noch diejenigen Spieler angezeigt, welche den Filterkriterien entsprechen.

7.2 SUCHEN

Mit sechs Buttons kontrollieren Sie die Suche nach neuen Spielern:

- „JUGEND“:
Sie nutzen Ihre eigene Jugendmannschaft, um neue Talente für Ihre erste Mannschaft zu finden.

- „AUSLAUFEND“:
Sie suchen nach Spielern, deren Verträge bei anderen Vereinen auslaufen.

- „TALENTSUCHER“:
Sie bemühen sich um die Unterstützung eines professionellen Talentsuchers.

- „VORSCHLAG“:
Sie lassen sich einen Vorschlag unterbreiten.

- „SUCHEN“:
Die Suche wird gestartet.

Außerdem können Sie die Suche auf bestimmte Kriterien einschränken.

Bei der Suche in Ihrer Jugendmannschaft haben Sie nur die Wahlmöglichkeit unter

- „TOR“ = TORWART
- „MITTELFELD“ = MITTELFELD-SPIELER
- „ABWEHR“ = ABWEHRSPIELER
- „STURM“ = STÜRMER

Klicken Sie einen oder mehrere der Buttons an, um die Suche einzuschränken. Mit „Suchen“ werden dann die jeweils besten Spieler Ihrer Jugendmannschaft ausgewählt.

Bei „Auslaufend“ können Sie weitere Einschränkungen setzen:

- „ALTER“:
Setzen Sie mit den beiden Schiebern das Mindest- und das Höchstalter des zu suchenden Spielers.

- „STÄRKE“:
Mit den beiden Schiebern stellen Sie die Mindest- und die Höchststärke ein, die der zu suchende Spieler haben soll.

- „SPIELERTYP“:
Stellen Sie die Vorgaben ein, die der Spieler für Kondition, Technik und Form erfüllen soll. Für jede gesetzte Vorgabe muß der gesuchte Spieler mindestens durchschnittliche Qualität aufweisen.

- „RAUM“:
Setzen Sie die Vorgabe, ob der Spieler links, rechts, defensiv oder offensiv spielen soll. Gelbe Pfeile aktivieren die Einschränkung, rote Pfeile sind frei.

- „PREISVORSTELLUNG“:
Wählen Sie den ungefähren Preisrahmen, dem der Spieler entsprechen soll.

Übrigens: Wenn Sie einen Spieler nach Ablauf seines letzten Vertrages übernehmen, brauchen Sie nach dem „Bosmann-Urteil“ keine Ablöse mehr zu bezahlen.

Bei „Vorschlag“ überprüft das Programm Ihre Mannschaft und stellt die Sucheinstellungen automatisch ein. Wenn Sie z.B. zu wenig Abwehrspieler haben, wird Ihnen das Programm eine Suche nach solchen Spieler vorschlagen, indem es den Button „Abwehr“ aktiviert. Der „Talentsucher“ kann sich sowohl im Inland, wie auch im Ausland nach geeigneten Spielern umschauen. Wieviel Wochen Sie den Talentsucher auf Reise schicken wollen, können sie einfach mit dem Ball einstellen.

Wenn Sie die Suche gestartet haben, ist Ihr persönlicher Berater aktiv. Taucht ein passender Spieler im Transfer auf, werden Sie von ihm unterrichtet. Gehen Sie dann in den Transfer, um sich die genannten Spieler anzusehen und eventuell für Ihre Mannschaft zu verpflichten.

7.3 DIE TRANSFER-ENTSCHEIDUNG

Es kann vorkommen, daß ein Spieler bis zu vier Angebote vorliegen hat. Irgendwann muß er sich nun entscheiden, ob und zu welchem Verein er wechselt. Wenn er wechseln möchte und mehrere Angebote vorliegen, erscheint die Transfer-Entscheidung. Die bis zu vier Anbieter sind im Kreuz angeordnet. Der Spieler, um den es geht, wird darunter gezeigt. Seine Entscheidung wird mit dem Ball gezeigt, der langsam zu einem der vier Tore rollt.

Wenn Sie nicht der Glückliche sind auf den der Ball zurollt, haben Sie die Möglichkeit, Ihr Angebot nachzubessern und können so versuchen, den umworbenen Spieler doch noch zu Ihren Gunsten zu beeinflussen. Neben Ihrem Tor finden Sie einen Button mit der Aufschrift „+ 5 Prozent“. Klicken Sie ihn an oder drücken Sie die Zifferntaste (auf Ihrer Computertastatur), die bei Ihrem Verein steht, um Ihr Angebot um 5% zu erhöhen. Jedoch auch die Konkurrenten können ihr Angebot noch erhöhen. Jedesmal, wenn ein Angebot erhöht wird, blinkt der jeweilige „+ 5 Prozent“ Button kurz auf.

Haben Sie einen Spieler auf den Transfermarkt gesetzt, fällt die Entscheidung, welcher Verein Ihren Spieler erhält, entsprechend. Diesmal klicken Sie auf das jeweilige Tor, zu dem der Ball rollen soll. Aber zögern Sie nicht zu lange - nach Ablauf einer Überlegungszeit wird die Verhandlung ansonsten ergebnislos abgebrochen.

Viel Spaß beim Feilschen.

7.4 VERTRÄGE

Die Liste Ihrer Spieler wird gezeigt.

Neben den Spielerdaten

- **RÜCKENNUMMER**
- **NAME**
- **STATUS**
- **TENDENZ**
- **GRÖSSE**
- **ALLGEMEINE PARAMETER**
- **FUNKTION**
- **ALTER**
- **TYP**
- **WERTE**

werden in der rechten Spalte die allgemeinen Vertragsdaten angezeigt:

- **DAS AKTUELLE GEHALT**
- **DIE VERBLEIBENDE VERTRAGSDAUER**
- **DIE VERSICHERUNGSKOSTEN**

Klicken Sie in der Liste den Namen eines der Spieler an, werden links die zugesagten Prämien und rechts der Vertrag angezeigt.

Mit dem Button „Abbruch“ schließen Sie das Fenster, ohne dem Spieler ein neues Angebot zu unterbreiten.

Der Button „Angebot“ legt dem Spieler Ihr neues Angebot vor. In einer Box wird Ihnen mitgeteilt, ob der Spieler es angenommen oder abgelehnt hat, oder sich Bedenkzeit erbittet.

7.4.a Prämien

Sie können nun dem Spieler für die Bereiche

- **TORE**
- **PUNKTE**
- **AUFLAUF**
- **MEISTER**
- **PLATZ 2-5**
- **PLATZ 6-10**
- **KLASSENERHALT**

eine Prämie zusichern. Klicken Sie dazu die Zahl hinter dem Bereich an. Der Taschenrechner wird eingeblendet. In den oberen sechs Feldern werden Werte vorgegeben, die Sie durch Anklicken

in das Eingabefeld unten rechts übernehmen können. Über dem Eingabefeld finden Sie den höchsten und den niedrigsten möglichen Wert. Auch diese Werte klicken Sie an, um sie in das Eingabefeld zu holen. Außerdem können Sie mit der Tastatur des Computers oder mit den Zahlenfeldern freie Werte eingeben. Die Taste mit dem Pfeil nach links löscht die letzte Ziffer im Eingabefeld. Die Taste mit den beiden im Kreis angeordneten Pfeilen setzt wieder den vorgegebenen Wert ein. Das Feld „C" löscht das Eingabefeld. Mit „J" übernehmen Sie die Eingabe, mit „N" brechen Sie die Eingabe ab.

Die Einstellung erfolgt in Prozent vom Gehalt. „5" bei „Tore" wäre also fünf Prozent vom Gehalt für jedes geschossene Tor. Die absolute Summe wird daneben im grünen Feld gezeigt.

7.5 VERSICHERUNGEN UND GEHALT

Um die Vertragskonditionen eines Spielers zu ändern, klicken Sie einfach auf seinen Namen. Es wird dann ein Eingabefenster übergeblendet, auf dem Sie alle Eingabemöglichkeiten finden. Zusätzlich können Sie sich noch das Fenster mit den einzelnen Prämien hinzuschalten.

Wenn Sie das Gehalt des Spielers ändern wollen, klicken Sie das grüne Feld neben „Gehalt" an. Es wird wieder der Taschenrechner eingeblendet. Wählen Sie aus den Vorgaben oder setzen Sie einen beliebigen Wert, wie im vorigen Kapitel beschrieben. Eventuell gesetzte Prämien werden automatisch angepaßt.

Die Gehaltsänderung wird immer nötig, wenn Sie den Vertrag verlängern wollen. Dazu stellen Sie den Schieber über dem Gehalt neu ein und klicken dann die Gehaltssumme an. Erhöhen Sie das Gehalt nicht, kann es sehr schnell passieren, daß der Spieler bei einem anderen Verein tätig ist...

Vier Versicherungen bieten sich Ihnen an, um den Spieler gegen Verletzung und Invalidität zu versichern. Ziehen Sie den Mauszeiger über die Versicherungs-Icons, werden die Prämien und der Monatsbeitrag rechts daneben angezeigt. Klicken Sie eines der Versicherungs-Icons an, werden Sie in einer Sicherheitsabfrage gefragt, ob der Spieler tatsächlich versichert werden soll. Geben Sie im Taschenrechner die Laufzeit in Monaten ein.

8. FINANZEN

Hier sind wir nun in der Buchhaltung angelangt. Bei zusätzlichem Geldbedarf können Sie Kredite aufnehmen und wenn Sie mehr Geld zur Verfügung haben, als Sie für die laufenden Kosten benötigen, können Sie die Überschüsse gewinnbringend anlegen.
Die Optionen unter „Finanzen“ sind:
FINANZÜBERSICHT · SPARBUCH · KREDIT · IMMOBILIEN · AKTIEN · ANLEIHEN

Mit dem Ball-Button „Hauptmenü“ verlassen Sie Ihre Buchhaltung.

8.1 FINANZÜBERSICHT

In der Finanzübersicht haben Sie eine Übersicht Ihrer Konten und Anlagen. Neben den Beträgen auf Ihrem Konto und Ihrem Sparbuch finden Sie den Gesamt-Saldo Ihres Habens und die Höhe des Dispo-Kredites, den Ihnen Ihre Bank einräumt.

Der Dispo-Kredit wird mit 12 % verzinst. Überziehen Sie Ihr Konto über den Höchstbetrag des Dispo-Kredites, wird die darüberhinaus gehende Summe mit 18 % verzinst! Achten Sie also auf Ihre Schulden. Es könnte Sie teuer zu stehen kommen.

Darunter finden Sie die Aufschlüsselung Ihrer Anlagen in Immobilien, Aktien, Anleihen und die Summe der aufgenommenen Kredite.
Details zu „Immobilien“, „Aktien“ und „Anleihen“ können Sie einblenden. Klicken Sie dazu einfach die entsprechende Zeile an. Um die Detail-Liste wieder zu schließen, klicken Sie die zugehörige Zeile der Finanzübersicht erneut an. Es kann immer nur eine der drei Detail-Listen geöffnet sein.

8.2 SPARBUCH

Viel ist es zwar nicht, aber 2 % Zinsen sind immer noch besser, als gar nichts. Und so ist es immer noch besser, nicht benötigte Beträge auf das Sparbuch einzuzahlen. Der Vorteil des Sparbuches ist die ständige Verfügbarkeit der eingezahlten Summe.

Klicken Sie den Button „Einzahlen“ an, um Beträge auf das Sparbuch einzuzahlen. Mit dem Button „Abheben“ können Sie sich Geld auszahlen lassen. Geben Sie auf dem Taschenrechner den Betrag ein, den Sie einzahlen bzw. abheben möchten.
Die Funktion des Rechners ist die gleiche, wie unter 8.2 beschrieben.

8.3 KREDIT

Sie haben kein Geld mehr? Wollen wir hoffen, daß es sich nur um einen momentanen finanziellen Engpaß handelt...

Wenn Sie wirklich keine Möglichkeit mehr haben, aus eigenen Mitteln die laufenden Kosten zu decken, können Sie bei der Bank oder - wenn Sie nicht alleine spielen - bei einem der anderen Mitspieler einen Kredit aufnehmen. Potentielle Kreditgeber sind unten im Bild dargestellt; die Bank mit ihrer Tür, eventuelle weitere Mitspieler mit ihrem Portrait. Klicken Sie den potentiellen Kreditgeber an, bei dem Sie um einen Kredit nachfragen wollen. Das Bild der Bank oder das Portrait des Mitspielers wird nach oben neben den Kredit-Werten geholt.

Klicken Sie nun die Zeile „Ausgezahlter Betrag" an und geben Sie über den Taschenrechner den gewünschten Kreditbetrag ein.

In den oberen sechs Feldern werden mögliche Summen vorgegeben. Klicken Sie eines der Felder an, um den Betrag in das Eingabefeld unten rechts zu übernehmen. Über dem Eingebefeld stehen der kleinste und der höchste mögliche Kreditbetrag. Auch diese Summen können Sie durch Anklicken direkt übernehmen.

Mit den Tasten Ihres Computers oder den Zifferfeldern des Rechners können Sie freie Beträge eingeben. Die Taste mit dem Pfeil nach links löscht die letzte eingegebene Ziffer. Das Feld mit den beiden im Kreis zeigenden Pfeilen stellt die Voreinstellung wieder her, das Feld „C" löscht das Eingabefeld. Mit dem Feld „J" übernehmen Sie den eingegebenen Wert in die angeklickte Zeile. Das Feld „N" bricht die Eingabe ab, es wird kein Wert übergeben.

Wenn der Kredit von einem anderen Manager und nicht von der Bank kommt, können die Werte in den Zeilen „Monatliche Zahlung" und „Laufzeit" geändert werden. Klicken Sie die entsprechende Zeile an und geben Sie den gewünschten Wert ein.
Außerdem können Sie den Gesamt-Kreditbetrag mit einer größeren Rückzahlung verringern oder ganz tilgen. Klicken Sie dazu die Zeile „Rückzahlung" an und geben Sie den Betrag ein, den Sie sofort zurückzahlen wollen.

Mit dem Button „Aufnehmen" akzeptieren Sie den Kreditvertrag. Der Button „Abbruch" bricht die Vertragsverhandlungen ab.

8.4 IMMOBILIEN

Eine weitere Möglichkeit, Gelder anzulegen, sind Immobilien. Von der Eigentumswohnung bis zur Wohnanlage stehen Ihnen Objekte in sechs verschiedenen Größen zur Verfügung. Je nach dem, ob Sie z.B. Eigentumswohnungen oder Villen suchen, klicken Sie auf das entsprechende Bild in der oberen Reihe. Wenn Sie den Button „Angebote" angewählt haben, werden Ihnen nun die im Markt verfügbaren Wohnungen bzw. Häuser des angewählten Objekt-Typs aufgelistet. Klicken Sie nun das gewünschte Objekt an, um es zu kaufen.

Mit dem Button „Bestand" werden die Immobilien in Ihrem Besitz aufgelistet. Um ein Objekt zu verkaufen, klicken Sie wieder in der Typauswahl den entsprechenden Typ und anschließend aus der Liste der Objekte die Immobilie an, die Sie veräußern wollen.

Immobilien sind eine relativ sichere Geldanlage, die aber nicht immer den erhofften Gewinn bringen.

8.5 AKTIEN

Eine weitere Anlagemöglichkeit sind Aktien. Das Risiko ist hoch, allerdings auch die möglichen Gewinne. Im linken Teil der Anzeigetafel werden die Firmen angezeigt, deren Aktien Sie kaufen können. Klicken Sie eine der Firmen an, wird rechts die Kurve des Aktienwertes über die letzten Tage angezeigt.

Auch hier können Sie sich Expertenrat holen. Klicken Sie dazu „Berater" an. Er prognostiziert den zu erwartenden Verlauf des Wertes der gewählten Aktie. Ob seine Einschätzung stimmt, ist allerdings nicht sicher...

Mit den Buttons „verkaufen" und „kaufen" erwerben Sie Aktienpakete der gewählten Firma bzw. veräußern Aktien aus Ihrem Besitz. Der Taschenrechner wird eingeblendet. In den oberen sechs Felder stehen vorgegebene Werte, die Sie direkt in das Eingabefeld unten rechts übernehmen können. Klicken Sie den gewünschten Wert einfach an. Über dem Eingabefeld stehen der größte und der kleinste mögliche Wert, die Sie auch direkt durch Anklicken übernehmen können.

Mit den Ziffernfeldern oder mit der Tastatur Ihres Computers können Sie freie Werte eingeben. Das Feld mit dem Pfeil nach links löscht die letzte eingegeben Ziffer, das Feld mit den zwei ringförmigen Pfeilen stellt die Voreinstellung wieder her, das Feld „C" löscht das Eingabefeld. Mit „J" bestätigen Sie die Eingabe und kaufen bzw. verkaufen die eingestellte Zahl von Aktien. Mit „N" brechen Sie die Aktion ab ohne zu kaufen bzw. zu verkaufen.

Wenn Ihnen der Rechner die Werte der Anzeigetafel verdeckt, ziehen Sie ihn einfach in eine andere Ecke: Setzen Sie den Mauszeiger auf das freie Feld oben rechts, drücken und halten Sie die linke Maustaste und verschieben Sie nun bei gedrückter Maustaste den ganzen Rechner mit der Maus. Sobald Sie den Maustaster wieder freigeben, bleibt der Rechner an der neuen Position stehen.

Firmen, von denen Sie Aktien erworben haben, werden in der Anzeigetafel mit einem roten Punkt markiert, solange sie noch keinen Gewinn erzielen. Steigt der Kurs über den Kaufkurs plus Gebühren, wechselt die Farbe der Lampe auf grün.

8.6 ANLEIHEN

Pfandbriefe und Anleihen bringen hohe und sichere Zinsen, allerdings liegt das Geld für die Dauer des Vertrages fest. Sollten Sie kurzfristig Geld brauchen, können Sie die Papiere wieder verkaufen. Allerdings gehen Ihnen dann die kompletten Zinsen für das Papier verloren.

Mit zwei Buttons kontrollieren Sie diese Option:

- ANGEBOT

Die Liste der Anlage-Möglichkeiten

- DEPOT

Die Liste der Anleihen, die Sie gezeichnet haben.

Um Gelder anzulegen, klicken Sie zunächst den Button „Angebot" und dann in der Liste das gewünschte Angebot. Beantworten Sie die Sicherheitsabfrage mit „Ja", wenn Sie tatsächlich in das gewählte Papier anlegen wollen. Mit „Nein" brechen Sie die Option ab. Anschließend werden Ihnen die Kosten für die Ausgabe genannt. Die gezeichneten Papiere werden in Ihr Depot übernommen.

Wenn Sie „Depot" anklicken werden die Daten der Anlagen aufgelistet, für die Sie gezeichnet haben. Wenn Sie in einen finanziellen Engpaß gekommen sind, können Sie diese Papiere wieder verkaufen. Klicken Sie die entsprechende Anlage in der Liste an. In der Sicherheitsabfrage werden Sie darauf hingewiesen, daß Ihnen die Zinsen komplett verloren gehen. Klicken Sie „Ja" an, wenn Sie den Verkauf tatsächlich durchführen wollen. Klicken Sie „Nein" an, wenn Sie das Papier lieber behalten wollen. Die Kosten für die Ausgabe bekommen Sie natürlich nicht erstattet.

9. VEREIN

Ihnen stehen fünf Funktionen zur Verfügung:
BILANZ · MARKETING · STADION · UMFELD · NACHWUCHS

Mit dem Ball-Button „Hauptmenü" kehren Sie in das Hauptmenü zurück.

9.1 BILANZ

Was machen die Finanzen? Wie soll es weitergehen? Um für die kommende Saison die nötige Lizenz zu bekommen, müssen Sie dem DFA nicht nur eine ordentliche Bilanz bis spätestens zur Saison-Halbzeit vorlegen, sondern das angegebene Ziel auch mit einer maximalen Abweichung von 1.000.000 DM erreichen. Schaffen Sie diese Vorgabe nicht, drohen zumindest Punktabzüge und im schlimmsten Fall der Lizenzentzug mit Abstieg in die nächstniedrigere Liga!

Bei Ihrer Bilanzplanung können Sie auf drei Prognose-Hilfen zurückgreifen:

Damit Sie in Ihrer Bilanz den Bezug zur Wirklichkeit Ihres Vereins nicht verlieren, können Sie mit dem Button „Vorgabe" die Werte in der Bilanz vom Computer setzen lassen. Natürlich können Sie danach wieder eigene Werte eingeben, jedoch haben Sie durch die Computerwerte eine wichtige Hilfestellung.

Drei verschiedene Berechnungsgrundlagen können der „Vorgabe" zugrunde liegen:

Bei „Bisher" werden einfach die Werte eingesetzt, die in der aktuellen Saison bis zum aktuellen (Spiel)Datum ausgegeben wurden. Es wird keine Prognose für die restlichen Monate gegeben.

„Real" nimmt als Basis ebenfalls die bis zum aktuellen Datum ausgegebenen Gelder. Jedoch werden jetzt für die restlichen Monate prognostizierte Ausgaben hinzu addiert. Die Kosten für jeden zukünftigen Monat werden mit den im aktuellen Monat anfallenden Kosten gleichgesetzt. Z.B. Wurde gerade ein neuer Arzt eingestellt oder ein neuer Spieler verpflichtet, werden diese neuen Kosten in der Prognose berücksichtigt.

Die Einstellung „Zukunft" dient zur Überprüfung, ob Sie sich die aktuellen Einstellungen überhaupt leisten können. Hierbei werden die Kosten, die im aktuellen Monat anfallen werden (wie bei „Real"), mit 12 multipliziert, d.h. komplett auf ein Jahr hochgerechnet.

Links werden die Einnahmen angegeben, rechts die Ausgaben, darunter Gewinn oder Verlust, der sich aus den Werten ergibt. Alle bereits bestehenden Einnahmen und Ausgaben werden automatisch eingebunden. Wenn Sie eine der Zeilen anklicken, wird der Taschenrechner eingeblendet, mit dem Sie den Wert gemäß Ihren Erwartungen ändern können, wenn Sie z.B. schon wissen, daß zusätzliche Kosten durch geplante Umbauten entstehen oder Sie noch nicht erfaßte Einnahmen erhoffen.

In den sechs oberen Feldern des Rechners werden bis zu sechs Voreinstellungen gegeben, die Sie durch anklicken direkt in das Eingabefeld unten rechts übernehmen können. Über dem Eingabefeld werden der kleinste und der größte mögliche Wert angezeigt. Auch diese können Sie durch Anklicken direkt übernehmen. Individuelle Werte geben Sie mit den Ziffernfeldern oder über die Tastatur Ihres Computers ein. Der Pfeil nach links löscht die letzte Ziffer, das „C" die gesamte Eingabe. Mit den Tasten „J" und „N" übernehmen Sie den Wert bzw. schließen den Rechner ohne Übernahme.

Das Feld mit den beiden ringförmig zusammenlaufenden Pfeilen stellt wieder den alten Wert der angeklickten Zeile ein.

9.2 MARKETING

Mit den Einkünften aus den Eintrittspreisen und dem ergänzenden Freizeitangebot können Sie kaum die Kosten bestreiten, die Sie in Ihrem Verein zu decken haben. Richtig Geld bringt das Marketing mit den Optionen

- **BANDENWERBUNG**
- **TRIKOT-WERBUNG**
- **VERGABE DER TV-ÜBERTRAGUNGSRECHTE**
- **INVESTITIONEN**

Das Interesse der Sponsoren ist natürlich direkt abhängig von Ihren Erfolgen. Je besser Ihre Mannschaft spielt, desto besser sind auch die Angebote der Interessenten.

9.2.a Banden

14 Bandenflächen können vermietet werden. Nach jedem abgeschlossenen Werbevertrag, wird die jeweilige Bandenwerbung im gezeigten Stadion hinzugefügt. Mit dem Ball läßt sich das Stadion scrollen.

Um einen neuen Vertrag abzuschließen, blättern Sie die Liste mit den beiden Pfeilen durch. Rechts vom Logo wird Ihnen das Angebot des jeweiligen

Interessenten genannt. Unter dem Angebot haben Sie die Möglichkeit, das Angebot anzunehmen (Button „Annehmen“ anklicken) oder die Verhandlungen abzubrechen, ohne das die Fläche vergeben wurde (Button „Abbrechen“ anklicken).

Ist der Button für den Nachfolgevertrag aktiviert, treten Sie in die Verhandlung über einen Nachfolge-Vertrag.

Links vom Firmenlogo werden Ihnen die Umsatzdaten der gewählten Fläche angezeigt. Darunter finden Sie grafische Anzeigen für die Auslastung der Bereiche „Banden“, „Trikot“ und „TV-Rechte“. Für jede der Banden wird hier ein kleiner Balken gezeigt, der die Restdauer der Mietzeit darstellt:

- **WEISS = DIE FLÄCHE IST LEER**
- **GRÜN = DER VERTRAG IST NOCH SEHR NEU**
- **GELB = DIE HÄLFTE DER VETRAGSZEIT IST ABGELAUFEN**
- **ROT = ACHTUNG! DER VERTRAG FÜR DIESE FLÄCHE LÄUFT AUS**

Entsprechend sind die Anzeigen für „Trikot“ und „TV-Rechte“ zu lesen.

9.2.b Trikot

Die Verhandlungen für die Vergabe der Trikot-Fläche läuft genauso ab, wie die der Banden: Wählen Sie einen interessierten Sponsor und klicken Sie den Button „Annehmen“ an, um den Vertrag zu schließen. Mit „Abbrechen“ verlassen Sie die Funktion.

9.2.c TV-Rechte

Einen weiteren dicken Betrag können Sie über die Vergabe der Übertragungsrechte Ihrer Heimspiele in die Vereinskasse holen. Wählen Sie mit den Pfeilen rechts und links des Firmenlogos die TV-Anstalt, die Ihnen das beste Angebot macht. Sie nehmen das Angebot mit den Button „Annehmen“ an oder

brechen die Verhandlungen mit dem Button „Abbrechen“ ab, ohne einen Vertrag zu schließen.

9.2.d Investitionen

Um die Bekanntheit Ihres Vereins zu erhöhen und Fans enger an den Club zu binden, stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Investition zur Verfügung:

FAN-ARTIKEL · FAN-BETREUUNG · PUBLIC RELATIONS

Mit Fan-Artikel können Sie sogar Geld in die Vereinskasse holen, wenn Ihre Fans wirklich von Ihrer Arbeit und dem Spiel Ihrer Mannschaft überzeugt sind. Die Fan-Betreuung und die Public Relations (also die Werbung für Ihren Verein) sollen Fußball-Begeisterte auf Ihre Mannschaft aufmerksam machen, sie in Ihr Stadion locken und den Kontakt zu den Spielern kontrollieren. Diese Maßnahmen dienen also - neben dem überzeugenden Spiel Ihrer Mannschaft - der Pflege der Beliebtheit Ihrer Person bei der Fans.

9.3 STADION

Ihr Stadion können Sie in drei Bereichen ausbauen. Ein vierter Button gibt Ihnen die Daten zu Ihrem Stadion aus:

INNENANLAGEN · TRIBÜNEN · DATEN · PERIPHERIE

9.3.a Innenanlagen

Die Innenanlagen umfassen

- **DIE FLUTLICHTANLAGE**
- **DIE ANZEIGETAFEL**
- **DIE RASENHEIZUNG**
- **DIE V.I.P.-LOUNGE**
- **DEN RASEN**
- **DEN STADIONKOMFORT**
- **STADION-ZUSTAND**
- **DIE STADION-SICHERHEIT,**

die mit den acht Bild-Icons rechts von der Stadion-Darstellung angesprochen werden können. Ziehen Sie den Mauszeiger über diese Icons, werden Ihnen in den Anzeigen unter den Icons die zugehörigen Daten entsprechend

ausgegeben. Mit den beiden Buttons unter dem Anzeige-Feld wählen Sie den aktuellen Zustand oder den zukünftigen an, entsprechend den in Auftrag gegebenen Ausbaustufen.

Klicken Sie eines der Bild-Icons an - Sie können nur die Icons wählen, die mit einem gelben Rand markiert werden - werden Ihnen bis zu drei mögliche Ausbaustufen angeboten. Wenn Sie nun den Button „ausbauen" zu einer der Ausbaustufen anklicken, haben Sie den Auftrag zum Ausbau erteilt. Mit dem Button „Abbruch" können Sie die Option verlassen, ohne daß Sie einen Auftrag erteilen.

Es kann sein, daß in einer Mitteilung die Möglichkeit angeboten wird, die Arbeiter zu motivieren. Wenn Sie bereit sind, für zügigere Arbeit ein Trinkgeld zu geben, klicken Sie in der Box den entsprechenden Button an. Sie können natürlich auch jede Zusatzzahlung ablehnen.

Nach der Erteilung eines Auftrages wird, wenn Sie den Mauszeiger auf das zugehörige Icon setzen, angezeigt, in welchem Zeitraum der Ausbau auf welche Stufe ausgeführt wird.

9.3.b Tribünen

Rechts werden Daten der acht Blöcke A bis H Ihres Stadions angezeigt. Kleine Sitzschalen und Regenschirme geben an, ob es sich um Sitzplätze oder überdachte Tribünen handelt. Ziehen Sie den Mauszeiger über diese Bild-Icons, wird Ihnen in der Anzeige unter den Icons der Name und die Daten für einen Ausbau angezeigt.

Um einen Zuschauerblock auszubauen, klicken Sie das entsprechende Bild-Icon an. Wählen Sie nun, auf welche Stufe Sie den Block anheben wollen. Beachten Sie, daß der Block für die Zeit der Bauarbeiten nicht zur Verfügung steht; diese Plätze werden Ihnen für die entsprechenden Wochen keine Einnahmen bringen!

Bei Erteilung eines Auftrages wird der Taschenrechner eingeblendet. In den sechs oberen Feldern sind verschiedene Ausbaustufen vorgegeben, die Sie direkt in das Eingabefeld unten rechts übernehmen können; klicken Sie sie einfach an. Über dem Eingabefeld finden Sie die kleinste und die größte mögliche Ausbaustufe, die Sie auch direkt in das Eingabefeld übernehmen können. Sie können natürlich auch mit der Tastatur Ihrer Computers oder den Ziffernfeldern des Taschenrechners einen Wert eingeben. Mit dem Feld „J" übernehmen Sie den Wert und schließen den Rechner. Mit „N" brechen Sie die Funktion ab.

Die beiden Felder neben der Wahl für die Ausbaustufe stehen für Sitzschalen und Überdachung. Sind sie durchgekreuzt, hat der Block die entsprechende Option nicht. Sie können sie freischalten, um einen Block mit Sitzplätzen auszustatten oder ihn zu überdachen.

Um den Ausbau zu beginnen, klicken Sie den Button „ausbauen" an. Der Button „Abbruch" schließt die Option, ohne daß ein Auftrag erteilt wird.

Abschließend haben Sie die Möglichkeit, den Ausbau mit einem Trinkgeld zu beschleunigen. Klicken Sie den entsprechenden Button an, um die Leute zu motivieren, oder um das Geld zu sparen.

9.3.c Daten

Hier stellen Sie die Eintrittspreise ein und lesen die Zuschauerdaten Ihres Stadions ab.

Mit den drei Schiebern im unteren Bereich stellen Sie den Eintrittspreis, den Preis für Dauerkarten und den Zuschlag für Topspiele ein. Verschieben Sie den Ball eines Schiebers mit der Maus nach links, senken Sie den Preis, schieben Sie den Ball nach rechts, erhöhen Sie den Preis. Den eingestellten Wert lesen Sie rechts vom Schieber ab.

Rechts von diesem Wert finden Sie die Angaben zur benötigten durchschnittlichen Zuschauerzahl und der verkauften Zahl von Dauerkarten. Die Option „Topzuschlag" muß aktiviert werden. Klicken Sie dazu den Button „Aktivieren" neben dem Betrag für den Topzuschlag an. Erneutes Anklicken deaktiviert den Topzuschlag wieder.

Über den Einstellungen für die Eintrittspreise werden die Stadiondaten angezeigt. Neben den maximalen absoluten Werten in der Tabelle für die verschiedenen Bereiche und Spielarten können Sie sich absolut oder relativ die Entwicklung für sechs statistische Werte in einem Diagramm anzeigen lassen. Klicken Sie dazu den entsprechenden Button an:

- ZUSCHAUER:
Die Kurve der Zuschauerzahl wird eingeblendet
- EINTRITT:
Die Entwicklung des Eintrittspreises wird eingeblendet
- WERT:
Der Wertverfall oder -Zuwachs des Stadions wird eingeblendet
- ZUSÄTZLICHE EINNAHMEN:
Die Zusatzeinnahmen über den Topzuschlag werden gezeigt

- EINNAHMEN:
Die Entwicklung der Einnahmen wird gezeigt
- KOSTEN:
Die Entwicklung der Kosten wird gezeigt.

Mit jedem der Buttons wird eine Kurve in der Farbe des Buttons in das Diagramm eingeblendet.

9.3.d Peripherie

Sie wollen Ihren Fans natürlich ein vernünftiges Umfeld zu Ihrem Stadion bieten. Dazu gehört neben dem Ausbau des Stadions selber auch ein brauchbares Verkehrs- und Freizeitangebot.
Die Peripherie Ihres Stadions umfaßt:

PARKHAUS · VERKEHRSANBINDUNG · IMBISSBUDEN · FAN-SHOPS · HOTEL CLUBHAUS · PARK · RESTAURANT
Da viele Ihrer Fans mit dem Auto kommen, müssen Sie ausreichend Parkplätze zur Verfügung stellen. Die Verkehrsanbindung ermöglicht Ihren Fans Ihr Stadion zu erreichen; die Zufahrtswege müssen ausreichend ausgebaut sein. Ein Fuballspiel ist ein Ereignis, das oft mit anderen Aktivitäten kombiniert wird: Bieten Sie Ihren Fans Freizeitbeschäftigungen und Restaurations-Betriebe an.

Mit all diesen Maßnahmen binden Sie die Fans an Ihren Verein. Um einen Bereich auszubauen, klicken Sie das entsprechende Bild-Icon an. Nach der Sicherheitsabfrage beginnen die Bautätigkeiten.

9.4 UMFELD

Zum Umfeld gehören Ergänzungen, die Sie zur Pflege Ihrer Mannschaft einsetzen können. Die drei Bereiche sind:
- CO-TRAINER
- MANNSCHAFTSARZT
- MASSEUR
Klicken Sie in der oberen Zeile das gewünschte Bild-Icon an. Darunter werden Ihnen die Bilder verschiedener Interessenten für den Job angezeigt. Klicken Sie nun das Bild des gewünschten Interessenten an. Mit den Buttons unter den Bildern können Sie jeweils verschiedene Optionen vorgeben.

Die grün eingefärbten Personen stehen bereits bei Ihnen unter Vertrag. Rot eingefärbte sind bei einem Ihrer Konkurrenten beschäftigt. Sie haben die Möglichkeit, mehrere Personen

eines Bereiches unter Vertrag zu nehmen. Sinnvoll ist dies jedoch nur bei Ärzten und Co-Trainern.

9.5. NACHWUCHS

Die Nachwuchsförderung ist eine wichtige Maßnahme zur Pflege Ihres Clubs. Mit dem richtigen Einsatz können Sie aus Ihrer eigenen Jugendarbeit neue kampfstarke Spieler für Ihre erste Mannschaft heranziehen.

Sie betreuen in der Jugend drei Bereiche:

SCHÜLER · JUGEND · JUNIOREN

Klicken Sie den entsprechenden Button an, um die erzielte Leistung des entsprechenden Jugendbereiches zur Anzeige zu bringen. Mit dem Schieber unter der Statistik stellen Sie die Summe pro Monat ein, den Sie für den entsprechenden Bereich einsetzen wollen.

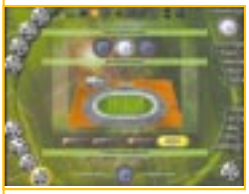
Über das Menü Spieler/Suchen haben Sie jederzeit die Möglichkeit, einen Jugendspieler in Ihrem Kader aufzunehmen. Beachten Sie jedoch, daß diese Aktion Ihre Juniorenmannschaft schwächt, so daß die Spieler, die zu Ihnen kommen, immer schwächer werden.

10. OPTIONEN

Hier werden folgende Funktionen bereitgestellt:

VEREINSWECHSEL · NEUER SPIELER · AUTOMATIK · EDITOR · EINSTELLUNGEN
3D KONFIGURATION · LADEN/SICHERN · BM97 BEENDEN

10.1 VEREINSWECHSEL



Wenn Sie mit Ihrem Club nicht klarkommen, können Sie den Verein wechseln und eine andere Mannschaft übernehmen und betreuen.

In der oberen Zeile werden die Wappen der Vereine angezeigt, welche an Ihnen als Manager interessiert sind. Mit den beiden Pfeilen links und rechts von den Wappen blättern Sie die Liste vor und zurück. Klicken Sie das Wappen des gewünschten Clubs an. Sie können nun mit den Buttons „Tabelle", „Mannschaft", „Finanzen" und „Stadion" die allgemeinen Daten des gewählten Vereins zur Anzeige bringen. Unter dieser Anzeige wird noch einmal das Wappen des gewählten Vereins angezeigt. Klicken Sie dieses Wappen an, um das Management dieses Vereins zu übernehmen.

10.2 NEUER SPIELER

Zum Verständnis: Wir meinen hiermit natürlich keine Fußball-Spieler für die Vereine des **Bundesliga Manager 97**, sondern menschliche Akteure, die sich als Manager versuchen wollen.

Mit dieser Funktion können jederzeit neue Spieler in ein laufendes Spiel einsteigen, wenn weniger als vier Mitspieler am Spiel beteiligt sind. Die Eingaben und die Wahl der Optionen erfolgt genauso, wie beim Spielstart (Kapitel 1.).

Die Optionen „Spieldauer", „Spielerzahl" und „Schwierigkeit" können hierbei erhöht, aber nicht verringert werden. Die Optionen für „Liga-Spiel" und „EM/WM" sind nicht veränderbar. Wird die Spieldauer oder die Schwierigkeit geändert, ist die Funktion „Highscore" nicht mehr verfügbar!

10.3 AUTOMATIK

Um sich das Leben als Manager zu erleichtern, können Sie eine Reihe von Funktionen auf „Automatik" setzen. Bedenken Sie aber, daß Sie mit Ihrer Intuition und Ihrem Wissen sehr viel genauer arbeiten und entscheiden können, als jede Automatik-Funktion.

Das heißt, die wirklich optimale Einstellung kann immer nur der Mensch vornehmen, da der Computer lediglich reagiert, Sie aber Ihren Club und Ihre Mannschaft auf kommende Ereignisse vorbereiten können.

Die Automatik-Funktionen sind:

- **TAKTIK**
- **AUSWECHSLUNG**
- **TRAINING**
- **MANNDECKUNG**
- **TRANSFERS**
- **VERTRÄGE**
- **STADIONAUSBAU**
- **EINTRITTSPREISE**
- **WERBUNG**
- **ANLAGEN**
- **BILANZ**
- **TRAININGSLAGER**
- **AUFSTELLUNG**

Klicken Sie die gewünschte Funktion an, um sie auf „Automatik" zu setzen. Erneutes Anklicken nimmt sie in den manuellen Modus zurück.

Für einige Funktionen können Sie bestimmte Parameter vorgeben:

- VERTRÄGE UND ANLAGEN:

Stellen Sie mit dem Schieber das Risiko ein, das Sie eingehen wollen. Mit dem Button „Mit Nachfrage" behalten Sie sich auch in der Automatik die letzte Entscheidung vor.

- BILANZ:

Sie können mit dem Button „Mit Abweichungswarnung" eine Sicherung zwischenschalten, wenn die automatische Bilanz nicht mit den Gegebenheiten übereinstimmt. So können Sie verhindern, daß die Bilanz zu sehr von der Vorgabe abweicht. Außerdem können Sie zusätzliche Ausgaben vorgeben. Stellen Sie die gewünschte Summe ein.

10.4 EDITOR

Hier können Sie alle relevanten Daten aller Spieler und aller Vereine selbst verändern. Die Einstellungen werden aber erst mit dem nächsten Spielstart übernommen.

Der Editor wird im kommenden Kapitel detailliert beschrieben.

10.5 EINSTELLUNGEN

Hier finden Sie alle Optionen, die Sie für das Spiel **Bundesliga Manager 97** benötigen.
Die drei Haupt-Buttons stehen unten im Bild. Diese stehen für folgende Inhalte:

- **Anzeige** (Von welchen Begegnungen sollen Ergebnisse gezeigt werden)
- **Optionen** (Hierunter findet sich alles was eingestellt werden kann)
- **Sound** (Alle Einstellmöglichkeiten für Musik und Geräusche)

Alle Einstellmöglichkeiten werden in Klartext angegeben. Klicken Sie einfach die Option an, die Sie wünschen. Durch erneutes Anklicken schalten Sie sie wieder aus.

10.5.a Anzeige

Was möchten Sie sehen? Sie können mit den zugehörigen Buttons die folgenden Anzeigen einblenden lassen:

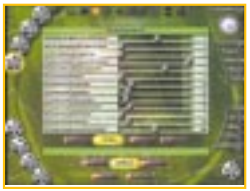
- **„Halbzeit“:** Die Halbzeitergebnisse eines Spieltages
- **„Endergebnis“:** Die Endergebnisse eines Spieltages
- **„Sportschau“:** Die TV-Sportschau wird gezeigt
- **„Tabelle“:** Die Tabelle wird nach einem Spieltag eingeblendet
- **„Auslosung“:** Die Auslosungen der nächsten Pokal-Runden werden gezeigt

Zu einzelnen Optionen können Sie wiederum differenzieren, was Sie interessiert, z. B. bei der „Auslosung“; zu welchem Pokalwettbewerb Sie die Auslosung sehen möchten. Klicken Sie den dazugehörigen Pokal in der Auswahl an. Oder z. B. bei „Sportschau“ die Spiele der Ligen, Pokalwettbewerbe und sonstiger Ereignisse, die Sie sehen wollen.

Wenn Sie nicht sofort auf die Bedeutung eines Icons kommen, klicken Sie es einfach an. In der Info-Zeile können Sie dann in Klartext die Funktion des Icons lesen.

10.5.b Optionen

FUNKTIONEN: Hier werden grafische Funktionen und allgemeine Einstellungen für den **Bundesliga Manager 97** vorgenommen. Mit dem Scroll-Balken holen Sie weitere Optionen auf den Bildschirm. Klicken Sie die Optionen an, die Sie interessieren.



WERTE: Hier sind alle Einstellungen gesammelt, für die es einen Wertebereich gibt. Zum Beispiel können Sie mit den Schiebern die Zeit für die einzelnen Ereignisse einstellen. Je weiter der Ball für ein Ereignis nach rechts gesetzt wird, desto länger bleibt es auf dem Bildschirm.

SPORTSCHAU: Der Spieltag wird durch die Sportschau beendet. Wenn Sie für die Sportschau Ligen und Mannschaften angegeben haben, können Sie hier einstellen, wie genau der Spieltag in der Sportschau wiedergegeben werden soll, beginnend mit dem Sportschau-Intro bis hin zur

„Elf des Tages“. Mit dem Schieber stellen Sie ein, wieviele Übertragungen des Spieltages gezeigt werden sollen. Die Buttons darunter betreffen die Darstellung; unabhängig von der allgemeinen 3D-Einstellung können Sie für die Sportschau die Optionen frei wählen.

10.5.c Sound

Bundesliga Manager 97 bietet eine Vielzahl von verschiedenen Geräuschkulissen und Hintergrund-Musiken an. Mit dieser Option können Sie nun wählen, welche Geräusche und Melodien Sie hören möchten und - was wohl das wichtigste ist - die Lautstärke einstellen. Mit den Buttons „Testen“ überprüfen Sie die jeweils gewählte Einstellung.

Zudem können Sie die Hintergrundmusik von BM97 auf Ihren Geschmack einstellen. BM97 bietet Ihnen sieben verschiedene Musikstücke an. Sie können jedes einzeln zum Testhören anspielen. Alle aktivierten Musikstücke werden dann im Spiel, je nach Ihren Einstellungen, in einer festen oder zufälligen Reihenfolge gespielt.

10.6 3D-KONFIGURATION

Leider gibt es gerade bei den PCs eine Unzahl verschiedener Möglichkeiten, die Hardware zusammenzustellen. Die Folge ist, daß kaum zwei Rechner wirklich miteinander zu vergleichen sind, wenn sie aus verschiedenen Komponenten zusammengestellt wurden. Um dem Rechnung zu tragen, haben wir die Darstellung des Spieltages so flexibel wie möglich gehalten. So können Sie die Auflösung wählen, die Textur des Stadions einstellen, Flutlicht optional zuschalten und die Bildgröße bis zum Fullscreen einstellen.

Bedenken Sie bitte bei der Wahl der Darstellung, daß die Leistung Ihres Computers nicht nur von der Taktfrequenz Ihres Computers abhängt, sondern auch von der Größe des Arbeitsspeichers (RAM), der Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte und dessen VESA-Treibers, sowie von der Geschwindigkeit Ihrer Laufwerke: Ein Rechner mit Pentium 166 Prozessor und einer einfachen Grafikkarte wird eine hohe Bildqualität der Torszenen nicht flüssig darstellen können.

Welche Einstellung für welchen Rechner die optimale ist, muß im Einzelfall erprobt werden. Und nicht zuletzt ist sie auch von Ihrem Empfinden abhängig; was dem einen unerträglich ruckelig erscheint, findet der andere vielleicht noch ganz passabel.

10.7 LADEN/SICHERN

So eine Sitzung mit dem **Bundesliga Manager 97** kann sehr lang werden... Aber irgendwann ist einfach die Konzentration weg, man macht Fehler, die der Mannschaft und dem Verein schaden. In diesem Fall ist es besser, den Spielstand auf der Festplatte zu speichern, erst einmal „Urlaub" zu nehmen und das Spiel an einem anderen Tag mit neuer Frische fortzusetzen.

In dieser Option sind die Funktionen „Spielstand speichern" und „Spielstand laden" zusammengefaßt.
Mit dem Scroll-Balken können Sie bereits gesicherte Spielstände durchscrollen. Jeder Spielstand wird mit den folgenden Daten gesichert:
Ganz links sehen Sie das Managerbild des Spielers, der den Spielstand gesichert hat. Daneben kommen
- Der Name, den der Spielstand bekommen hat
- Der (Spiel-)Tag, an dem der Spielstand gesichert wurde
- Der Name des Vereins, der vom Manager betreut wird
- Die Liga, in der der Verein spielt

Rechts davon werden die Wappen aller Vereine abgebildet, die von Mitspielern geführt werden,
also maximal vier Vereinswappen.
Wenn Sie einen Spielstand laden, können Sie über die Tastatur einen Namen oder Kommentar eingeben.
Beenden Sie die Eingabe mit der Taste <Return>.
Diese Eingabe ist natürlich nur sinnvoll, wenn Sie den aktuellen Spielstand sichern wollen.

10.7.a Sichern eines Spielstandes

Wenn Sie einen Speicherplatz mit der Maus gewählt haben und dann den Button „Sichern" anklicken, wird das aktuelle Spiel im gewählten Speicherplatz auf der Festplatte gesichert. An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit, einen Kommentar oder einen Namen über die Tastatur eingeben. Haben Sie einen freien Speicherplatz gewählt, passiert nichts weiter. Haben Sie aber einen Speicherplatz gewählt, der bereits belegt war, wird der alte Speicherplatz (nach einer Sicherheitsabfrage) unwiederbringlich gelöscht. Also besser einmal mehr überlegen, bevor Sie ein wichtiges Spiel vernichten...

10.7.b Laden eines Spielstandes

Sie können natürlich nur dann einen Spielstand laden, wenn Sie in einem vorhergehenden Spiel bereits mindestens einen Spielstand gesichert haben.

Wählen Sie aus der Liste den

Spielstand, den Sie laden möchten und klicken Sie den Button „Laden“ an. Das geladene Spiel wird mit dem Manager weitergeführt, dessen Verein und dessen Bild am Spielstand angegeben war.

10.8 BM97 BEENDEN

Mit diesem Icon verlassen Sie das Programm **Bundesliga Manager 97** nach einer Sicherheitsabfrage - Sie könnten das Icon ja versehentlich angeklickt haben - und kehren ins DOS zurück.

Beachten Sie bitte, daß der Spielstand nicht automatisch gesichert wird.

11. EDITOR

So sehr wir uns auch bemühen - das Personalkarussel der Liga wird uns wieder einen Streich spielen... Wir haben viel Arbeit in die Spieler und Mannschaftsdatei gesteckt, so daß wir Ihnen hoffentlich ein einwandfreies Abbild der Saison 96/97 vorlegen konnten. Aber hundertprozentig sicher ist das leider nicht...Vielleicht wird gerade in diesem Augenblick irgendwo ein Trainer gefeuert oder ein neuer brasilianischer Ballkünstler eingekauft.
Im Laufe der Saison wird es also jede Menge Änderungen geben. Deshalb haben wir dem **Bundesliga Manager 97** einen umfangreichen Editor spendiert. Mit ihm können Sie Mannschaften tauschen, Spieler auswechseln, Namen ändern, Portraits und Wappen ersetzen, Qualitäten, Funktionen und Nationalitäten zuweisen.

Der Editor bietet über die entsprechenden Buttons die Bereiche
ALLGEMEIN · VEREIN · SCHIRIS · ZUSATZTEAMS · ZUSATZSPIELER · SUCHEN

Ist es Ihnen aufgefallen? Die Namen aller ausländischen Vereine sind verfälscht. Aus rechtlichen Gründen dürfen wir die richtigen Namen nicht weitergeben. Natürlich dürfen Sie die Namen korrigieren - es ist Ihr gutes Recht, im privaten Bereich zur privaten Nutzung die offiziellen Namen einzusetzen.

Achtung: Die Änderungen, die hier vorgenommen werden, beziehen sich nicht auf das aktuelle Spiel, sondern ausschließlich auf danach neu begonnene!

11.1 ALLGEMEIN

Unter „Allgemein“ haben Sie die Möglichkeit, die Vereine der fünf aktiven deutschen Ligen von **Bundesliga Manager 97** zu editieren. Es werden immer zwei Vereine gleichzeitig dargestellt. Um einen der beiden Verein zu ändern, klicken Sie einfach auf das Feld „Verein“ unterhalb des Wappens. Sie gelangen dann in das Untermenü „Vereine“ (s.u.) und können dort einen neuen Verein auswählen. Dafür klicken Sie auf den entsprechenden Vereinsnamen. Sie kommen dann automatisch wieder zum Editorbasis-Bildschirm zurück - jetzt mit dem neu gewählten Verein auf einer Seite. Mit dem zugehörigen Scrollbalken bringen Sie dann die gewünschte Mannschaft zur Anzeige.

Die folgenden Editier-Möglichkeiten stehen Ihnen offen:
- Tauschen
- Vereinsname ändern
- Vereinswappen austauschen
- Heimatort wechseln
- Stadion-Ausbaustufe und -Name ändern
- Spielernamen ändern
- Spielerportrait austauschen

- Nationalität des Spielers ändern
- Größe des Spielers eingeben
- Qualität des Spieler vorgeben

11.1.a Tauschen

Die beiden Vereine, die angezeigt werden, können Sie gegeneinander austauschen. Klicken Sie dazu den Button „Tauschen" an. Der Verein der linken Spalte wechselt dann seinen Tabellenplatz und die Liga mit des Vereins der rechten Spalte.

Haben Sie z. B. in der linken Spalte den Tabellenersten der 1. Bundesliga (Borussia Dortmund) zur Anzeige gebracht und in der rechten Spalte den Tabellenletzten der Oberliga, und klicken Sie nun den Button „Tauschen" an, dann übernimmt der Tabellenletzte der Oberliga die Führung der 1. Bundesliga und Borussia Dortmund wird ans Ende der Oberliga gesetzt. So können Sie auf einfache Weise Aufsteiger und Absteiger austauschen.

11.1.b Vereinsname ändern

Klicken Sie das Feld mit dem Namen des Vereines an. Anschließend geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen für den Verein ein.

Beenden Sie Ihre Eingabe mit der Taste <Return>.

11.1.c. Vereinswappen ändern

Völlig überfordert sind wir, wenn Spieler und Vereine eingebunden werden sollen, die (noch) nicht in einer der Ligen spielen, die im **Bundesliga Manager 97** berücksichtigt sind, oder die wir gar nicht kennen. Sie können sich, wenn Sie es wollen, Ihr eigenes Land ausdenken, in der nur Mannschaften nach Ihrer Vorstellung spielen. Aber dazu müssen Sie Ihre eigenen Portraits und Wappen einbinden können.

Zunächst müssen Sie mit einem geeigneten Grafik-Programm diese Wappen und Portraits entwerfen. Natürlich können Sie auch einen Scanner nutzen, um Original-Vorlagen einzubinden. Legen Sie die Bilder im Datei-Format *.PCX in 256 Farben oder in True-Color im Verzeichnis „userpic" ab.

Um nun ein Wappen oder ein Bild zu tauschen, klicken Sie einfach das Portrait z. B. des Spielers an, den Sie ersetzen wollen. Es erscheint eine Datei-Auswahlbox.

Die Box hat einen eigenen Scrollbalken und die Möglichkeit, den Pfad zu wechseln, falls Sie das gewünschte Bild in einem anderen Verzeichnis als „userpic" abgelegt haben.

Klicken Sie die gewünschte Datei einmal an, um das Bild zur Anzeige zu bringen.

Mit dem Button „Skalieren“ können Sie es nun in einem gewissen Rahmen dem **Bundesliga Manager 97** anpassen. Bedenken Sie aber bitte, daß die Funktionen unseres Editors nie so leistungsfähig sein können, wie die Ihrer Grafik-Software. Es empfiehlt sich in jedem Fall, das Bild in Ihrem Grafik-Programm auf das benötigte Format zu bringen, um Rundungsfehler durch die Skalierung zu vermeiden.

Der Button „Abbrechen“ schließt die Datei-Auswahlbox. Das Bild oder das Wappen, das Sie für den Austausch angeklickt haben, wird nicht ersetzt.
Mit dem Button „OK“ übernehmen Sie das Bild aus der Datei-Auswahlbox und ersetzen damit das angeklickte Bild im Editor. Das alte Bild geht dabei verloren!

11.1.d Heimatort wechseln

Klicken Sie den Heimatort des gewünschten Vereins an. Es wird ein Kasten mit der Karte Deutschlands eingeblendet. Setzen Sie nun in der Karte das Fähnchen möglichst genau in den Bereich, den Sie als den Heimatort für den Verein vorgesehen haben. Anschließend klicken Sie das Feld „Ortsname“ an und geben über die Tastatur den Namen des Ortes an, in dem der Verein zuhause ist. Die Eingabe des Namens beenden Sie mit der Taste <Return>.

Mit dem Button „Abbruch“ beenden Sie die Funktion. Vorgenommene Änderungen werden nicht übernommen.

Der Button „OK“ übernimmt Ihre Eingaben und weist sie dem Verein zu.

11.1.e Stadion-Qualität und Stadion-Name ändern

Wenn Sie den Namen des Stadions eines Vereines anklicken öffnet sich ein weiterer Kasten. Rechts in diesem Kasten finden Sie vier Icons, die vier verschiedene Qualitäten eines Fußball-Stadions darstellen. Links oben wird Ihnen angegeben, wieviele Plätze das Stadion hat.
Klicken Sie das Icon an, das dem Stadion entspricht, das Sie dem Verein zuordnen möchten. Klicken Sie dann das Feld „Stadionname“ an, um dem Stadion einen Namen zuzuweisen. Die Eingabe des Namens erfolgt über die Tastatur. Sie beenden Ihre Eingabe mit der Taste <Return>.
Der Button „Abbruch“ beendet die Funktion, ohne das Ihre Änderungen übernommen werden. Der Button „OK“ übergibt die Änderungen dem entsprechenden Verein.

11.1.f Spielernamen ändern

Um den Namen eines Spielers zu ändern, klicken Sie die Zeile mit dem Namen an. Geben Sie nun über die Tastatur den gewünschten Namen ein und drücken Sie abschließend die Taste <Return>.

11.1.g Nationalität eines Spielers ändern

Wenn Sie einem Spieler eine andere Nationalität zuweisen möchten, klicken Sie die Nationalfahne bei den Spielerinfos an. Es

wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Fahne der neuen Nationalität anklicken können. Die in der UEFA organisierten Länder sind im oberen Bereich grafisch abgesetzt.

11.1.h Die Qualität des Spielers

Für die Qualität eines Spielers haben Sie vier Wahlmöglichkeiten. Klicken Sie zunächst das Feld mit den Sternchen und dann in der Auswahl-Box die gewünschte Option:

1 STERN = Anfänger, hat noch einiges zu lernen
2 STERNE = Durchschnittlicher Spieler
3 STERNE = Top-Spieler
EGAL = der Rechner setzt zufällig eine Qualität

11.2. VEREIN

Im linken Teil wählen Sie die Liga, aus der Sie die Mannschaft wählen wollen. Rechts sind die entsprechenden Mannschaften gelistet. Mit dem Scrollbalken blättern Sie die Liste durch. Neben jeder Mannschaft sind zwei farbige Kästchen abgebildet, die für die Trikot- und die Hosenfarbe stehen.

11.2.a Trikot-Farben

Der obere Farbkasten zu jedem Verein gibt die Farbe des Trikots an, der untere die Farbe der Hose. Klicken Sie einen der Kästen an, können Sie die Farbe wechseln. Es wird ein Auswahl-Kasten geöffnet, in der Sie die gewünschte Farbe für das Trikot bzw. die Hose anklicken.

11.3 SCHIRIS

An vielen Spielen sind die Schiedsrichter entscheidend beteiligt. Der eine sieht zuviel, der andere sieht überhaupt nichts. In dieser Funktion können Sie die Namen der Schiedsrichter eingeben und die Eigenschaften bestimmen.

Klicken Sie das Namens-Feld eines Schiedsrichters an, können Sie über die Tastatur einen Namen eingeben. Sie beenden die Eingabe mit der Taste <Return>.

Die beiden Eigenschaftden, die Sie in vier Stufen vorgeben können, sind einmal die „Sehkraft" des Schiedsrichters und zum anderen seine „Pfeifwut"; das jeweils linke Icon beschreibt die niedrigste, das jeweils rechte die höchste Stufe. Klicken Sie das gewünschte Icon an, um die zugehörige Charakteristik zu setzen.

11.4 ZUSATZTEAMS

Auch die Zusatzteams können editiert werden. Wählen Sie zunächst mit den entsprechenden Buttons aus den drei Bereichen:

- „DEUTSCHLAND" DIE DEUTSCHEN ZUSATZTEAMS
- „EUROPA" DIE ZUSATZTEAMS DES EUROPÄISCHEN AUSLANDS
- „WM" DIE ZUSATZTEAMS DER NATIONAL-MANNSCHAFTEN

Anschließend klicken Sie die Optionen in der Mannschaft an, die Sie ändern möchten.

11.5 ZUSATZSPIELER

Die Zusatzspieler können natürlich auch editiert werden. Sie können die Portraits der Spieler austauschen, die Nationalität, die Funktion und die Qualität einstellen, sowie den Namen und die Größe des Spielers eingeben. Näheres dazu finden Sie in der Beschreibung des Kapitels 11.1.

Mit den Scrollbalken bringen Sie weitere Spieler zur Anzeige.

11.6 SUCHEN

Mit der Suchfunktion haben Sie ein Hilfsmittel im Editor, mit dem Sie schnell und ohne großes Geblättere den Verein, Schiedsrichter oder Spieler zur Anzeige bringen können, den Sie editieren möchten. Klicken Sie einfach den entsprechenden Button für „Verein", „Schiris" oder „Spieler" an und geben Sie dann den Suchnamen in die Eingabe-Box ein. Drücken Sie abschließend die Taste <Return>.
Außerdem stehen die Buttons „Vergleich" zum Vergleichen von Daten und der Button „Beenden" zum Verlassen der Suchfunktion zur Verfügung.

11.7 DEN EDITOR VERLASSEN

Sie verlassen den Editor, wenn Sie eine der anderen Funktionen aus „Optionen" wählen oder mit dem Button „Hauptmenü" in das Hauptmenü von **Bundesliga Manager 97** zurückkehren. Eine Box mit der Sicherheitsabfrage „Änderungen speichern?" wird geöffnet

Klicken Sie den Button „Nein" an, bleiben die alten Daten erhalten. Alle Änderungen, die Sie im Editor durchgeführt haben, gehen verloren.

Wenn Sie den Button „Ja" anklicken, werden alle Änderungen, die Sie im Editor durchgeführt haben, gesichert. Dabei gehen die alten Daten verloren. Beachten Sie, daß die neuen Daten für alte Spielstände nicht genutzt werden. Um die neuen Daten zu nutzen, müssen Sie ein neues Spiel beginnen.

12. ANSTOSS

Alles erledigt? Alle Einstellungen vorgenommen? Die nötigen Geschäfte sind getätigt und die Mannschaft steht? Okay, dann klicken Sie das Ball-Icon unten rechts im Bild an und übergeben an den nächsten Mitspieler - soweit Sie nicht alleine Spielen - oder rufen den nächsten Spieltag auf.

12.1 DER SPIELTAG

Der Spieltag beginnt. Auf der Anzeige-Tafel wird zunächst angezeigt, welche Spiele heute anstehen. Dann folgen die Aufstellungen der Mannschaften, die für die Übertragung aktiviert sind. Beachten Sie, daß nur dann Übertragungen erfolgen, wenn die entsprechenden Mannschaften im Datenblatt A oder B (Kapitel 3.1.a und 3.1.b) mit einem Kopfhörer oder einer Kamera versehen sind. Außerdem müssen unter „Optionen" in den Kapiteln 10.5 und 10.6 die notwendigen Einstellungen aktiviert sein.

Klicken Sie das Ball-Icon „Anstoß" an, um die erste Halbzeit zu beginnen.

12.1.a Während der Halbzeiten

Je nach den geschalteten Einstellungen werden auf der Anzeigetafel mehr oder weniger Informationen gemäß den Zeitvorgaben ausgegeben.

Unter der Anzeige-Tafel können Sie mit den Buttons „Taktik" und „Aufstellung" die Vorgaben für Ihre Mannschaft und die Aufstellung verändern, also Spieler gemäß den Regeln auswechseln und Spielern auf dem Feld neue Anweisungen erteilen. Mit den beiden Buttons „Tabelle" und „Optionen" rufen Sie die entsprechenden Funktionen auf. Der Spieltag wird für die Dauer der Einstellungen angehalten. Klicken Sie den entsprechenden Button an.

Muß auf Grund einer Verletzung ausgewechselt werden, sollten Sie schnell reagieren - Ihre Mannschaft spielt zur Zeit nur mit 10 Männern...

12.1.b Die Buttons der Halbzeiten

Oben rechts sind die Wappen der Mitspieler angezeigt. Jeder kann durch anklicken dieser Wappen direkt in seine Taktik und Aufstellung eingreifen, ohne erst in das eigentliche Spielgeschehen zurückzukehren.

Mit den Ball-Icons links im Bild kommen Sie ebenfalls direkt zu den entsprechenden Funktionen:

- **3D-Einstellungen (siehe Kapitel 10.6)**
- **Optionen (siehe Kapitel 10.5)**
- **Tabelle (siehe Kapitel 5.1)**
- **Aufstellung (siehe Kapitel 3.1)**
- **Taktik (siehe Kapitel 3.2)**
- **Übrige Spiele (siehe Kapitel 5.6)**

Die Informationen auf der Anzeigetafel umfassen die Wappen der spielenden Mannschaften der Mitspieler (Manager), den aktuellen Spielstand, die

Zahl der Spieler beider Mannschaften auf dem Feld, gelbe und rote Karten, die verteilt wurden, das Wetter und die Zuschauerzahl.

12.2 DIE TORSZENEN

Wenn die entsprechenden Funktionen aktiviert sind, werden Ihnen besondere Spielszenen angezeigt. Nach einer Szene haben Sie die Möglichkeit mit dem Button „Replay" die gleiche Szene zu wiederholen. Dabei können Sie mit den vier Kameras den Blickwinkel wählen. Klicken Sie den Button „Zurück" an, um den Spieltag fortzusetzen.

Übrigens: Torszenen werden teilweise aufgezeichnet und können über die Datenblätter A und B, bei den Torschützen und über die Spieler-Infos wieder abgespielt werden!

12.3 DIE HALBZEIT-PAUSE, IN DER TEAMKABINE

Mit dem Halbzeitpfiff geht es dann in die Kabine. Auch in der Pause stehen allen Managern die Funktionen, die bereits im Kapitel 12.1.b genannt wurden zur Verfügung. Einstellungen, Aufstellung und Taktik können geändert werden.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, die Motivation Ihres Teams mit Androhungen und Versprechungen zu erhöhen. Beobachten Sie die Motivations-Kurve: Je höher sie steigt, desto besser. Fällt sie ab oder ist sie Ihnen generell zu niedrig, greifen Sie ein, indem Sie die geeigneten Maßnahmen ergreifen.

Zum einen können Sie Ihre Mannschaft durch die Androhung von Zusatztraining anspornen. Hierfür werden links unten die Symbole aller Trainingsarten dargestellt (siehe Training). Wenn Sie auf eines der Symbole klicken, wird ein Zusatztraining in dieser Trainingsart, z. B. Kopfballtraining, angesetzt. Die Zahl bei jeder Trainingsart gibt an, wie oft das Zusatztraining bereits festgelegt wurde.

Sie können es jedoch auch durch positive Versprechungen versuchen:

- WIR WERDEN SIEGEN! = MORALISCHE UNTERSTÜTZUNG
- WICHTIGES SPIEL! = MORALISCHE UNTERSTÜTZUNG
- PRÄMIE = BARES FÜR MEHR LEISTUNG - GEBEN SIE DIE SUMME EIN
- TRAININGSFREI = SIE GÖNNEN IHRER MANNSCHAFT EINEN FREIEN TAG!

Wenn der Zeitbalken durchgelaufen ist, sind Ihre Motivations-Möglichkeiten endgültig erschöpft.

Und wenn Sie alle notwendigen Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie das Ball-Icon „Zweite Halbzeit" an.

Klicken Sie das Ball-Icon „Anstoß" an, um die zweite Halbzeit anzupfeifen.

12.4 DAS INTERVIEW

Nach dem Abpfiff kommen sie in Horden - die Vertreter von Presse, Funk und Fernsehen...

So ein Reporter kann ganz schön aufdringlich sein. Dennoch sollten Sie ihm Rede und Antwort stehen. Wählen Sie auf die Fragen, die Ihnen gestellt werden die Antwort aus, die Ihnen die Beste zu sein scheint und klicken Sie sie an. Auch diese Funktion dient dem Ansehen Ihrer Mannschaft und Ihrer Beliebtheit bei den Fans. Schnell werden Sie merken, daß unachtsam geführte Interviews Ihrer Mannschaft sehr schaden können...

12.5 DAS SPORT-TV

Wenn Sie diese Option aktiviert haben, können Sie den Spieltag noch einmal in aller Ruhe genießen. Je nach den eingestellten Optionen werden Ihnen die Spiele, die Sie vorgegeben haben, gezeigt, die Ergebnisse aller geforderten Paarungen angegeben, und zuletzt die Tageself vorgestellt.

Was und wieviel Sie sehen wollen, ist ganz Ihnen überlassen. Näheres zu den Einstellungen finden Sie in den Kapiteln 10.5 und 10.6.

12.6 DIE VEREINSVERSAMMLUNG

Sie wissen, das Sie den Verein wechseln können. Was Sie noch nicht wissen, Sie können auch gefeuert werden...

An Saisonende findet eine Vereinsversammlung statt, in der Ihre Leistungen in den Bereichen Finanzmanagement, Mannschaftserfolg und Vereinsorganisation bewertet werden. Langsam wachsen die Säulen an, gleichzeitig steigen die Säulen, die darüber entscheiden ob Sie bleiben dürfen

oder ob Sie gehen müssen...

13. CREDITS

Auch diese Software wurde nur möglich, weil eine ganze Horde fleißiger Helfer mitgewirkt haben:

Idee und Konzept

Werner Krahe

Gamedesign

Hans-Arno Wegner

Programmierung

Werner Krahe
Andreas Niedermeier
Christopher Schmitz

3D-Programmierung und Tools

Dirk Baltinowitz
Christopher Schmitz
Carsten Stolpmann

Installations-Programm

Carsten Stolpmann

Hintergrundbilder, 2D-Animationen und Texturen

Kay Poprawe

2D-Grafik

Oliver Papoulias
Kay Poprawe

BRENDER Objekte

André Schneider

Rendergrafik und Animationen

Dirk Bialluch
André Schneider

Video Postproduktion und Trailer

Dirk Bialluch

Musik und Soundeffekte

Michael „Boerge“ Franck

Intro Soundeffekte

Dirk Bialluch

Sprecher

Helmut Schulte
Michael Wiese

Handbuch

Werner Krahe
Harald Uenzelmann
Hans-Arno Wegner

Layout

Katrin Eismann

Technische Leitung

Mathias Reichert

Organisatorische Leitung

Volker Weitz

Datenerfassung

Olaf Ernst

Qualitätssicherung

Olaf Ernst und Team

Mastering

Mathias Reichert

Lizenzen

BRENDER, Argonaut Technologies Ltd.
DMV, Brainstorm GmbH, Bochum

Wir danken dem DFA und allen Vereinen für Ihre freundliche Unterstützung! Und unser Dank gilt all den treuen Bundesliga Manager Fans, die uns mit guten Vorschlägen unterstützt haben. Wir wünschen Euch allen viel Spaß mit dem

Bundesliga Manager 97.

INDEX

3D-Konfiguration	62
Abseitsfalle	21
Abwerben	41
Aktien	49
Angebot	40
Anlagen	50
Anleihen	50
Ansehen bei Fans	12
Anstoß	70
Anzeige	61
Aufstellung	16
Ausländische Ligen	26
Auslaufend	43
Auslosung	9
Auswechslungen	17
Automatik	20, 59
Ball-Icons	14
Banden	52
Bilanz	51
Bilanzplanung	51
BM97 beenden	64
Computertip	27
Co-Trainer	57
Daten A	16, 29
Daten B	17, 29
Dauerkarten	56
Deutsche Ligen	26
DFA-Pokal	30
Dispo-Kredit	47
Editor	65
Editor verlassen	69
Eigene Aufstellung	19
Einstellungen	60
Einzeltraining	23
EM / WM	7, 30
Erfolge	35
Erholung	25
Ersatzbank	19
Ewige Tabelle	32
Expertenrat	49

Fairplay	36
Fan-Artikel	54
Fan-Betreuung	54
Filter	42
Finanzen	35, 47
Finanzübersicht	47
Fore Checking	21
Freundschaftsspiele	29
Funktionen	61
Funktionstasten	10
Gehälter	35,46
Geldanlage	49
Gewinne / Verluste	35
Halbzeit-Pause	71
Hallenturniere	28
Hauptmenü	10
Hauptmenü sichern	14
Heimatort wechseln	67
Highscore	37, 59
Immobilien	49
Interview	72
Investitionen	54
Jugend	43, 58
Kalender	12, 24
Kicker Magazin	13
Kontostand	47
Kredit	48
Kurven	34
Laden / Sichern	63
Laden Spielstand	63
Ligaspiele	29
Lizenzentzug	51
Managerbild / Managername	8
Manndeckung	19
Mannschafts-Arzt	57
Marketing	52
Markieren	40
Masseur	57

Menü-Leiste	11
Minutenstatistik	35
Modus	7
Möglichkeiten	32
Motivation	71
Nachfolgevertrag	53
Nachrichten löschen	13
Nachwuchs	58
Name als Manager	8
Nationalität eines Spielers ändern	67
National-Mannschaften	34
Neuer Spieler	59
Nur xx-xx	27
Optionen	59, 61
Pässe	21
Pokal der Landesmeister	30
Pokal der Pokalsieger	30
Prämien	35, 45
Prognose	51
Public Relations	54
Punktabzug	27
Raumdeckung	20
Rekorde	33
Saison	26
Schiedsrichter	68
Schwalben	21
Setup	16
Sichern Spielstand	63
Sieger	34
Sound	62
Sparbuch	47
Spiel	70
Spieler	23, 38
Spieler-Charakter	39
Spieler-Datenblatt	17, 39
Spieler-Qualität	38, 68
Spieler-Status	38
Spieler-Tendenz	38
Spielernamen ändern	67

Spielfuß 67
Spielstart 7
Spieltag 70
Sportschau 61, 72
Stadion 54
Stadion Daten 56
Stadion Innenanlagen 54
Stadion-Qualität und -Name ändern 67
Stadion Peripherie 57
Stadion Tribünen 55
Stärken 28
Startliga 9
Statistik 32
Suchen 42, 69
Systemtip 23

Tabellen 26
Taktik 20
Talentsucher 43
Taschenrechner 40
Tauschen 66
Team 18,22
Teamkabine 71
Termine 24
Topzuschlag 56
Torschützen 36
Torszenen 36, 71
Toto 23
Training 22
Transfer 34, 38, 40
Transfer-Buttons 40
Transfer-Entscheidung 44
Trikot 53
Trikot-Farben 68
TV-Rechte 53

Übertragung 70
Übrige Spiele 30
UEFA-Cup 30
UI-Cup 30
Umfeld 57

Verein 51, 68
Vereinsname ändern 66

Vereinsstärke	9
Vereinsversammlung	72
Vereinswahl	8
Vereinswappen ändern	66
Vereinswechsel	59
Verkaufen	42
Verlegen	24
Verleihen	42
Versicherungen / Gehalt	46
Versicherungs-Beiträge	35
Verträge	45
Warnsymbole	10
Wetter	29
Werte	61
Wichtig	22
WM	34
Zeitspiel	21
Zusatzspieler	69
Zusatzteams	68

HINWEIS

Die Gold Edition des BM 97 besitzt aus lizenzrechtlichen Gründen keine Sprachausgabe und keine original Saisondaten.